DAS DEUTSHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KO

SEGA pro

JUNI 1993
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 8

HERAUSTRENNBARES POSTER IM HEFT: ECCO THE DOLPHIN

BUSTERS SUCHE

Ausführliche Besprechung: Tiny Toon Adventures im Heft versteckt.

MEGA-CD

- Night Trap: Review im Heft
- Lest das Neuste über die Mega-CD

MEGA DRIVE

- Anpfiff für EAs Mutant Football
- Ist Hardball III das beste Baseball-Simulation-Spiel?

MASTER SYSTEM

- Land of Illusion wird zur Wirklichkeit
- Global Gladiators wird besprochen

GAME GEAR

- Räumt auf mit Predator 2
- Spider Man spinnt sich durchs GG

COOOL!

Lest das Review zu Cool Spot! Dieser Super-Surfer wird Wellen schlagen, wenn er im Sommer auf den Mega Drive wirbelt.

BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELETESTS

SEGA pro

JUNI 1993
AUSGABE 8
1. JAHRGANG

KORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905
4630 BOCHUM 1

HERAUSGEBER
Richard Monteiro

REDAKTION
Markus Scheer

REDAKTION (Großbritannien)
Dominic Handy
Claudia Niermann
Pat Kelly
Dino Boni
Sam Hickman

REDAKTION (Japan)
Emiko Tedesco
Noriko Buckingham

PRODUKTIONSMANAGER
Diane Tavener

DESIGNERS
Dave Perry
Si Christopher
Alan Russell

ANZEIGENLEITER
Neil Harris

MITARBEITER
Stuart Wynne
Mark Monteiro
David Graham

VERLAG
Paragon Publishing Ltd
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 00 44 202 299966
Fax: 00 44 202 299955

VERTRIEB
WE Saarbach GmbH
Hans Bockler Straße 19
Postfach 1562
6030 Hurth-Hermulheim

DRUCK
Southernprint (Web Offset) Ltd

URHEBERRECHT
Alle in SEGAPRO erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

WONDERDOG © 1992 VICTOR COMPANY OF JAPAN, LTD.
WONDERDOG © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
ALIEN 3 © 1992 TWENTIETH CENTURY FOX
TOM & JERRY © 1992 HANNA-BARBERA
TAZ-MANIA CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. INC. © 1992

(C) 1993 Paragon Publishing Ltd.

JAMES BOND 007

THE DUEL

MONEY PENNY SCHOCKIERT... BOND ENTHÜLLT SICH!
TIPS AUF SEITE 64

COOL SPOT

INTERVIEW MIT DAVE PERRY, DEM 'PRO'-GRAMMIERER DES HEIBESTEN SPIELS DIESES SOMMERS

DAS WARTEN IST VORBEI - FLASHBACK VON US GOLD WIRD EUCH NICHT ENTTÄUSCHEN!

FLASHBACK

INHALT

ProNews

Bulls Vs Blazers - neue Fortsetzung 4
Star Trek auf dem MD? 4
So viele Lizenzen 4
Codemasters werden legal 4
EA Double Header 6
Geflüster 6
BOBs Abenteuer 6
Kleiner Dämon 6
Auf weite Entfernung spielen 6

Japan News

Pro Datum 8
Ultraman 8
Quasar von Sega? 8
Thunder 009 8
Jap Charts 9
Nip Bits 9
Slip Hood 9
Was bist Du, Man oder Wolf? 9

Pro Feature

Interview - 'The Quest for Cool' 10
Action Replay Feature 12

Previews

Andre Agassi 14

ProReviews

Review–Index 19

ProTips

Chuck Roack (MD) 62
Sonic 2 (MS) 63
Double Dragon (MS) 63
Rastan (MS) 63
Long Razor (MD) 63
Lord of the Sword (MS) 63
Sonic 2 (MD) 63
James Pond (MD) 63
Another World (MD) 68-72
James Bond (MD) 64-67

Rubriken

Pro Datum 14
Nachbestellungen 18
Vorschau 47
SegaPro Abo 58
Wettbewerb 60
Leserbriefe 73
A – Z Spiel-Profil 74
Game Over 82

Night Trap 26
Rettet die Mädels!

Cool Spot 52
Dieses Spiel wird der Sommer Renner '93

Tiny Toons 32
Konamis neuestes Abenteuer ins Ungewisse

Land of Illusion 29
Die Fortsetzung von Segas großem Disney-Klassiker

Spider-Man 2 30
Der Spinnenmann ist aufs Game Gear zurückgekehrt

REVIEW INDEX

Night trap 26

Cool Spot 20
Flashback 23
X-Men 31
Tiny Toons Adventures 32
Fatal Fury 34
Mutant League Football 38
Hardball III 41
Paperboy 2 44
NBA All-Star Challenge 50
G Foreman KO Boxing 53
Pro Quarterback 54
Cal Ripken's Baseball 55
Pigskin FootBrawl 56

Land of Illusion 28
Street Of Rage 36
Global Gladiators 40
Rainbow Island 48
Outlander 56
Master of Darkness 57

Spider-Man 2 30
The Humans 46
Predator 2 52

Liebe Pro-Leser!

Ein Riesenwillkommen zur 8. Ausgabe von SegaPro - die Zeit ist vergangen wie im Flug!

Bisher haben wir versucht, Euch die bestmöglichen Sega Spieleanleitungen zu bringen: News, die nicht allein den deutschen Markt betreffen, sondern auch die Geschehnisse im Rest der Spiele-Welt: Previews, die Euch über künftige Neuerscheinungen auf dem Laufenden halten; Reviews, das Herz des Magazins, die Euch die notwendige Info liefern, zu entscheiden, ob ein bestimmtes Spiel das Richtige für Euch ist. Vermutlich unser einmaligster Beitrag, die "Tips", werden jeden Monat mit größter Sorgfalt von einem ganzen Team zusammengestellt und bilden die vollendete bebilderte Anleitung zu den beliebtesten Games.

Haben wir also die perfekte Sega Spieleanleitung geschaffen?...Auf keinen Fall!... In den Hunderten von Briefen, die uns jeden Monat ins Büro flattern, finden wir immer Veränderungsvorschläge - und auf solche Briefe freuen wir uns am meisten!

Neue Zusätze in SegaPro beinhalten ausführlichere, präzise Info auf der Inhaltsseite, ein monatlich aktualisierter A-Z Führer über die Spiele, die zur Zeit in den Geschäften zu haben sind. Pro-Dates bringen Euch einen Einblick in die Neuerscheinungen mit Preis und kurzer Beschreibung des Spiels.

Nun aber zurück zur Spiele-Welt! Auf der Suche nach ein paar heißen Sega-Titeln?

Dann freut Euch auf die Veröffentlichung von Flashback von US Gold, die sensationelle Fortsetzung zu Another World, außerdem der sehnsüchtig erwartete Cool Spot von Virgin, komplett mit einem Interview mit dem Programmierer, Dave Perry, auf Seite 10.

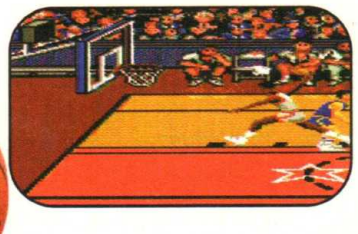
Auch das neuste im Sportbereich wird Euch in dieser Ausgabe serviert: André Agassi Tennis von Tecmagik. Preview auf S. 17.

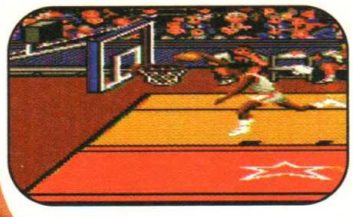
Jetzt bleibt es uns nur noch, Euch das allergrößte Vergnügen mit dieser neusten Ausgabe von SegaPro zu wünschen!

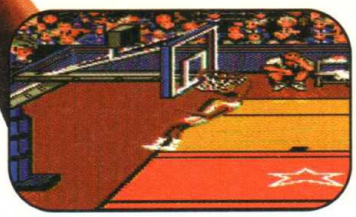
DIE PROS

BULLS vs BLAZERS
Eine neue Fortsetzung

Ist Euch schon aufgefallen, daß Electronic Arts viele seiner Spiele etwas aufgemotzt und sie dann als Fortsetzung veröffentlich hat? Wir haben Road Rash 2, John Madden's Football '93 und NHLPA Hockey '93 gesehen und um der Wahrheit die Ehre zu geben, unterscheiden sie sich nicht sehr vom Original. Bulls vs Blazers ist ein weiteres neuaufgelegtes Spiel, hauptsächlich für den amerikanischen Markt. Die Yankees lieben Statistiken und die hat Bulls vs. Blazers zu bieten. Wir sind etwas enttäuscht von einer Firma, von der man originelle und gute Spiele gewöhnt ist.



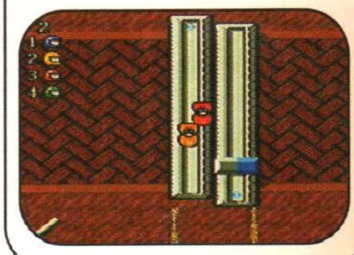




Codemasters werden legal

Nach unzähligen Rechtsstreitigkeiten ist Codemasters letztlich doch zu einer Einigung mit Sega bezüglich der Spielelizenzen gekommen. Nach dem Versuch, Micro Machines ohne die Zustimmung Segas zu veröffentlichen, wurden beide Firmen in eine unangenehme Gerichtsstreitigkeit verwickelt. Es hatte zuerst den Anschein, als ob Sega der Verlierer sein würde, aber es kam anders...

Codemasters erhielt die Rechte, Spiele unabhängig von Sega zu produzieren, aber sie haben jetzt ihre Position geändert und sich entschlossen, ihre Produkte nun doch mit offizieller Sega-Unterstützung zu vermarkten. Nachdem Codemasters bei der ersten Sitzung so auf seinem Standpunkt beharrt hatte, hätte man dies nun wirklich nicht erwartet. Sieht so aus, als ob irgend jemand irgendwo ein paar Extrakröten verdient. Auf jeden Fall wird man bald eine Kopie von Micro Machines in den Läden bekommen können.



STAR TREK

Auf dem Mega Drive?

Interplay, eine große amerikanische Spielefirma hat die Rechte für Star Trek erworben. Obwohl sie hauptsächlich auf dem PC-Markt produzieren, wird Star Trek sowohl als Modul alsauch auf CD veröffentlicht werden. Acht weitere Titel sind in Planung - alle verbunden mit der Filmlizenz.

Jurrasic Park

Ist noch nicht im Kino gezeigt worden, aber Sega hat schon jetzt die Rechte in der Tasche. Ein riesiges Spiel und unbedingt hitverdächtig.

So viele Lizenzen !

Codemasters ist nicht die einzige Firma, die offizielle Veröffentlichungslizenzen empfängt. Microprose und Psygnosis haben auch die Rechte erhalten, Ihre Spiele für jedes Sega Konsolensystem zu veröffentlichen, obwohl Psygnosis den Großteil ihrer CD-Spiele für Sonic herausgeben wird. Beide Firmen arbeiten zur Zeit an Programmen. Freut Euch auf Pirates und F-15 Strike Eagle von Microprose und Puggsy; Wizzy & Lizzy von Pygnosis, die in Kürze erscheinen werden.

● Nachdem man nun endlich weiß, wann es so weit mit der Veröffentlichung ist, sickern immer mehr News bezüglich der Software durch. Es zeichnet sich hier ein Trend in Richtung der Full Motion Video Technik ab. Spiele wie Night Trap oder Sewer Shark sind nur einige Namen. Bei Night Trap werdet Ihr den Einsatz eines Undercover-Agenten leiten, wobei Ihr versuchen müßt, bestimmte Personen vor Aliens zu schützen. Ihr habt hierzu die verschiedensten Möglichkeiten. Damit auch alles glatt geht werdet Ihr natürlich von Eurem Boss bewacht, damit niemand zu schaden kommt.

CD-Film

Wieder eine Neuheit aus den Vereinigten Staaten. Auf der nun endlich im Herbst erscheinenden Mega-CD kann man schon Realspielfilme auf CD selbst nach einigen Vorstellungen und Ideen bearbeiten. Die Laufzeit für ein Film beträgt in der Regel ca.90 Minuten. Die ist bedingt durch die Komprimierung der Daten und dem kleineren Bildschirmausschnitt. Warner Bros hat schon einige Super-Cartoons für dieses Medium umgesetzt. Na, lassen wir uns überraschen, was uns die Zukunft bringt.

CD-Import

Vorsicht vor beeilten Kaufen von ausländischen Mega-CDs. Dies könnte einige Kompatibilitätsschwierigkeiten geben. Leider laufen US CD-ROMs nur auf einem MD mit 60 Hz und englischen Chips, während das japanische Mega-CD nur mit 60 Hz Geräten und japanischen Chips läuft. Es gibt aber mittlerweile auch schon Anbieter, die ein japanisches Mega-CD auf 50 Hz umgerüstet haben. Ob das funktioniert, ist also noch nicht sicher und auch nicht zu empfehlen, da man so nur wahrscheinlich japanische CDs abspielen kann . Also, nach dieser Verwirrung sollte man noch die letzten Monate ausharren und sich lieber ein deutsches Gerät zulegen.

FX-Prozessor

Nun zieht auch Sega mit einem FX-Prozessor nach. Dieser Zusatzchip bringt neue, ungeahnte Möglichkeiten ins MD. Durch ihn werden sogar Spiele , wie z.B. Virtual Racing auf dem Mega-Drive möglich. Apropos Virtual Racing, es ist durch den FX-Prozessor möglich und da kommt auch schon die Ankundigung des VR-Moduls. Im Sommer soll es erhältlich sein. Spätestens ab dann werdet Ihr zum ungeahnten Formel 1 Knig aufsteigen.

360 Grad Spielwelt

Die Zukunft naht! Mit dieser oder einer ähnlichen Meldung könnte man die Virtual-VR Brille ankundigen. Diese Brille arbeitet im großen und ganzen wie eine richtige VR-Brille . Der Vorteil ist es aber, daß man es an ein Mega-Drive anschließen kann. Durch diese Brille werdet Ihr superrealistische Welten erleben können und werdet ein ganz neues Spielverhalten erfahren.

Hockey-Fieber

Alles spricht nur noch von der Eishockey Weltmeisterschaft. Auch Sega ist im Eishockey Fieber gewesen. Mit dem NHLPA Hockey haben noch so manche Sega Gegner nun endlich den Dreh gekriegt. Sega präsentiert auf einem Stand das NHLPA Hockey. Jeder, der sich selbst mal auf das Eis wagen wollte, konnte so sehen, daß das selbe Spielen oft schwierige ist, als es von der Tribune aussieht. Die vielen Begeisterten Fans waren so während der 15 minutigen Pause gut unterhalten. Mit vielen kleinen Preisen wurden die mutigen Spieler ob jung oder alt belohnt. Na, dann bis zur nächsten Eishockey WM mit Sega?

Es werde Licht

Nun ist es offiziell. Street Fighter 2 kommt für das Mega-CD. Die CD wird den Namen Street Fighter 2 Championship Edition tragen und wird einige neue Features beinhalten, wie z.B. originale Automaten-Hintergrunde und neue Animationen. Die CD-Version wird im Sommer in Japan erhältlich sein. Hoffen wir, daß es nicht allzu lange dauert, bis sie den Weg nach Europa schafft.

Ihr wollt Spiele kaufen oder verkaufen?

TV GAMES

ist Euer Partner!

030/7 81 15 36

Gleich anrufen und Gratisinfo anfordern

Schicht Eure durchgespielten Master, MEGA oder Super NES Module

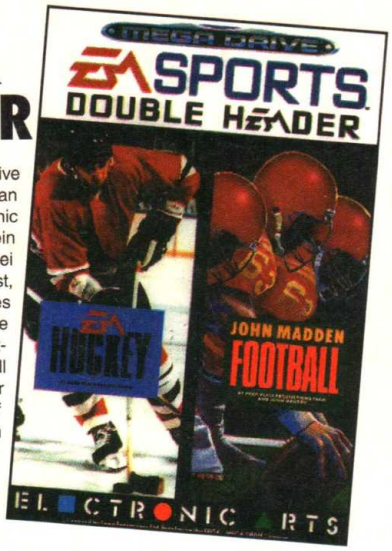
an

Achtung Berliner!

TV GAMES
Grunewaldstr. 81
1000 BERLIN 62

Besucht unsere Läden – Hier könnt Ihr auch leihen!
1.Wedding, Brüsseler Str. 19 . 4 53 22 73 * Mo-Sa 12-20 Uhr*
2.Prenzlauer Berg, Wichertstr. 66 . 4 49 51 63 * Mo-Sa 14-22 Uhr*

EA DOUBLE HEADER



Wenn Du an die 300 DM für Dein Mega Drive blechst, macht es doch irgendwie stutzig, daß man das beiliegende Spiel nicht aussuchen darf. Sonic The Hedgehog hat sich inzwischen doch ein bißchen abgenutzt und es gibt keinerlei Anzeichen, daß ein Pack mit Sonic 2 geplant ist, gibt es also irgendeine Auswahl? Dank EA gibt es eine: In Zusammenarbeit mit Sega haben sie eine limitierte Ausgabe für das Mega Drive entworfen. EA Hockey und John Madden Football sind die beiden ausgezeichneten Titel, die in der Sammlung enthalten sind. Und das alles auf einem einzelnen 16MBit! Wenn Du mit dem Gedanken spielst, Dir ein Mega Drive zuzulegen, ist dies das beste Geschäft; beide Games sind zu Kultspielen fürs MD geworden. Das Ganze wird an die 400,-DM kosten und für begrenzte Zeit erhältlich sein.

Kleiner Dämon

Wer würde jemals in Erwägung ziehen, ein Rollenspiel auf dem Game Gear zu veröffentlichen? Imagitec sind die ersten, die sich an dieses schwierige Unterfangen gewagt haben, sie sind nun seit mehr als einem Jahr mit der Entwicklung beschäftigt, die nun kurz vor dem Abschluß steht.

Als Kapitän der Wache schleichst Du Dich eines nachts aus den Barracken, um dem Gerücht nachzugehen, daß Dämonen die Welt befallen haben sollen. Du findest heraus, daß alle Gerüchte der Wirklichkeit entsprechen. Den Dämonen ist es gelungen die Welt durch ein geistiges Tor zu betreten und sie wollen nun die Erde beherrschen.

Daemonsgate enthält eine Linkfunktion, 8000 verschiedene Spielbildschirme und über 150 Spielcharaktere. Vollständige Kampfszenen und ein abwechslungsreiches Spielgebiet garantiert. Wenn Du ein begeisterter Rollenspielfan bist, könnte dies das ideale Game für Dich sein. Es ist auch fürs MD geplant, aber nicht vor Ende des Jahrers zu erwarten.

BOBs Abenteuer

Ein merkwürdiger Name, aber dieser Typ könnte zum Star von 1993 werden. BOB wurde in Dr. Hanks Robot Emporium (Electronic Arts Labor) kreiert. BOB kreiste durch intergalaktische Räume, als sein Auto verunglückte, was ihn zu einer Notlandung auf dem Planeten Goth veranlaßte. Leider sind die Eingeborenen nicht besonders freundlich, besonders zu Metalldroiden. BOB ist das egal, ersetzt Himmel und Hölle in Bewegung, den feindlichen Planeten zu verlassen und nach Hause zurückzukehren. Das Spiel enthält die verschiedensten Elemente: es ist ein Shoot'-em-Up, Beat'-em-up, Puzzle-Spiel und ist auch manchmal ganz lustig. BOB ist beinahe fertig und sollte Im Juni/Juli fürs Mega Drive erscheinen.

Auf weite Entfernungen spielen!

Gerade, als wir schon nicht mehr zu hoffen wagten, kommt eine neue Erfindung daher. Das Mega Drive kann in Kürze Bekannschaft mit dem Teleplay System schließen. Das Teleplay System ist eine Ergänzung zum Mega Drive, die es möglich macht, gegen jemanden in einem anderen Zimmer oder sogar einer anderen Stadt zu spielen. Das ganze hat etwas mit Modems zu tun und wird innerhalb der nächsten paar Monate in den Verkauf gehen. Momentan sind neun dazugehörige Spiele geplant, alle für zwei Spieler, jedoch wird keiner der Titel offiziell von Sega unterstützt.

Geflüster...

● Virgin hat zur Zeit eine Produktion des Dschungelbuches für den Mega Drive in Planung. Nimmt man frühere Veröffentlichungen als Maßstab, könnte es der Renner des Jahres werden.

● Wie lange noch werden wir auf Sensible Soccer warten müssen? Keine Sorge, nicht mehr allzu lange, die Programmierung ist beinahe beendet und es wird dann auf dem Mega Drive zu haben sein.

● Domark ist dabei, eine Scheibe zu veröffentlichen, die zur gleichen Zeit wie James Bond "Das Duell", erscheinen wird. Sie wird von "The Games Doctor" gemixt und von EMI produziert; könnte gut werden, aber ein Hit? Na, ich weiß nicht (allerdings ist nichts unmöglich, wenn man an die Wiederauferstehung der 70er denkt...

● Apropos Platten: Psygnosis ist ebenfalls damit beschäftigt, eine Lemmings-Tune unter dem Namen SFX zu veröffentlichen, die von KLF aufgenommen wird und Virgin ist dabei, zur Zeit der Veröffentlichung von Mega-Lo-Mania ein Album herauszubringen. Könnte dies ein neuer Trend für die Zukunft sein?

● Gerüchte brodeln um die Veröffentlichung von Street Fighter II. Es wird auf jeden Fall in den nächsten Monaten veröffentlicht, genaueres ist noch nicht bekannt..

● Splatterhouse 2 sollte bald in Japan auf den Markt kommen - und...Du wirst es nicht glauben: Jennifer wird wieder mal gekidnappt. Um Himmels willen, rette sie schon jemand!

Im Sommer können sich alle Ecco Fans an einer sehr stark bearbeiteten Version von Ecco the Dolphin erfreuen. Auch erwarten Euch neue Level und eine sehr gute und wirklich atmosphärische musikalische Untermalung.

EA Golf WETTBEWERB

SegaPro Ausgabe 5.

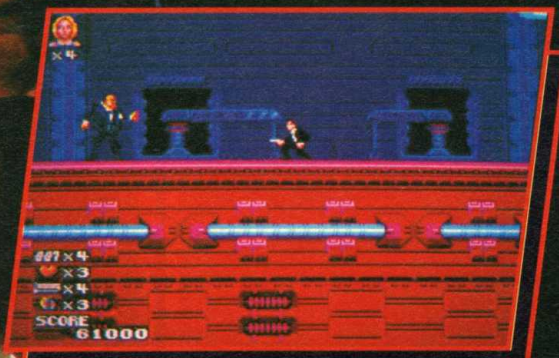
Der Gewinner ist:
Michael Krause aus Garbsen.

Herzlichen Glückwunsch!
Mega Drive und PGA Tour Golf II sind unterwegs.

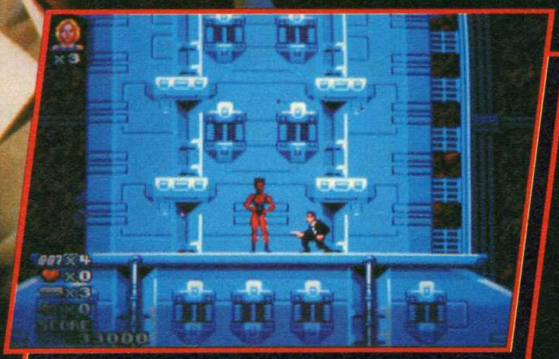
ER IST WIEDER DA... JAMES BOND

007™ THE DUEL

SPITZE GRÜSSE VOM BEISSER!



VORSICHT! FÜR DICH NIMMT ODDJOB NICHT SEINEN HUT AB...



HILFE! NIEMAND, DER DICH RETTET, WENN DU IN SCHWIERIGKEITEN BIST!

JAMES BOND – EIN SPIEL, DAS DICH IN ATEM HÄLT BIS ZUM BITTEREN ENDE...

ERSCHEINT AM 007 APRIL

SEGA MEGA DRIVE

DOMARK

© EON PRODUCTIONS LTD. MAC B. INC. 1992 GUN SYMBOL LOGO
© 1962 DANJAQ SA AND UNITED ARTISTS CO.
SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD.

世界のスーパーヒーローが帰ってきた

ULTRAMAN AHOY!

Womöglich das schlechteste Spiel auf dem S-NES, das jemals auf das Mega Drive umgesetzt wurde, Ultraman ist ein "Einer gegen einen" Kampfspiel, das auf einer japanischen B-Movie Filmserie basiert, diese handelt von einem Superhelden, der sich die Zeit damit vertreibt, gegen Aliens, Dinosaurier und Monster zu kämpfen, welche ganze Städte unter ihren Füßen zerstören. Der Star des Spiels hat ein großes Spektrum an verschiedenen Attacken zur Auswahl, aber diese müssen erst langsam erlernt werden. Die S-NES Version wurde komplettiert und wir können nur hoffen, daß die MD-Version ca. 5000% besser ausfällt.

NEUES AUS JAPAN

コナ参

pro DATUM

MEGA DRIVE

MÄRZ

5	DESERT STRIKE	EA Victor	8Mbit
12	NINJA WARRIORS	Taito	CD
12	DEVESTATOR	Telenet	CD
19	SIM EARTH	Sega	CD
19	SPLATTERHOUSE 3	Namco	8Mbit
25	BLUE WOLF	Koei	10Mbit
26	OUTRUN 2019	Sega	8Mbit
26	GOLDEN AXE 3	Sega	8Mbit
26	FINAL FIGHT	Sega	CD
26	DARK WIZARD	Sega	CD
26	CYBORG 009	Telenet	CD
26	GODS	PCM	8Mbit
26	JAGUAR XJ220	Victor Music	CD
27	SANOKUSHI III	Koei	CD

APRIL

2	NBA BASKETBALL	EA Victor	4Mbit
2	RANMA 1/2	Nihon	CD
16	PGA TOUR GOLF II	EA Victor	8Mbit
23	LEAGUE PRO STRIKER	Sega	4Mbit
23	SWITCH	Sega	CD
30	POPPENLAND	Shul	CD
30	GAUNTLET	Tengen	8Mbit
30	ALIEN	Big Tokai	8Mbit
30	ULTRAMAN	Marba	8Mbit
??	ARCUS ODDESSY CD	WolfTeam	CD

MAI

14	JAMES BOND 007	Tengen	4Mbit
21	LHX ATTACK CHOPPER	Tengen	8Mbit
25	ILLUSION CITY	Cabin	CD
31	LEGEND OF THE KNIGHT	Kodansha	8Mbit
31	STEEL TALONS	TENGEN	8Mbit
??	3 X 3 EYES	Cabin	CD

GAME GEAR

MÄRZ

19	BUYO BUYO	Sega
26	MAGICAL CRYSTAL	Sega
28	SHINING FORCE	Sega

APRIL

14	SEA OF HARIMA	Sims
20	LAND OF ILLUSION	Sega
28	HYPER BASEBALL	Sega
30	KICK & RUSH	Sims
30	OUTRUN EUROPA	Sega

NEUES VON SEGA

Wie Ihr wahrscheinlich schon wißt, ist Sega eine riesige Firma, die ein großes Spektrum an elektronischen Spielen, Coin-Ops, Konsolen und Spielzeug produziert. Das neueste Spielzeug basiert auf dem populären Spiel namens Quasar, bei dem Du ein Ziel auf Deinem Körper hast und eine Kanone, die Infrarotlicht feuert, das wiederum von einem Sensor aufgenommen werden kann. Jedesmal, wenn Du einen umnietest, nimmt ein kleiner Computer innerhalb des Sensors Punkte auf und am Ende steht der Sieger fest. Die Segaversion enthält einen Kopfbandsensor mit einem Visier und einer Kanone. Zur Zeit kostet es etwa 60 Pfund in England, hoffen wir, daß es auch bei uns bald offiziell angeboten wird!

THUNDERING ALONG

Thunder 009 ist zur Zeit eines der populärsten japanischen Cartoons und befaßt sich mit einem jungen Mitglied einer Anti-Terrorgruppe im frühen 22. Jahrhundert. bis jetzt wissen wir über dieses Spiel nur, daß es auf dem Mega-CD erscheinen und viele Animationsszenen enthalten wird, die aus dem Cartoonbereich stammen.

Es` soll ein 1 oder 2 Spieler Plattform sein, das man mit Rolling Thunder 2 vergleichen könnte; der zweite Spieler übernimmt die Kontrolle über die

Agentin 003. Sobald mehr Info über dieses aufregende Spiel im Umlauf sind, werdet Ihr als erste davon erfahren...

日本のゲーム業界ニュース

Jap CHARTS

MEGA DRIVE

1	NEU	STREETS OF RAGE II
2	3	SUPER COLUMNS
3	NEU	YUMIMIX
4	1	SONIC 2
5	2	SUPER MAH-JONG
6	9	LANDSTALKER
7	4	WORLD OF ILLUSION
8	NEU	SHINING FORCE
9	6	TURTLES
10	NEU	THE THIRD WORLD WAR

GAME GEAR

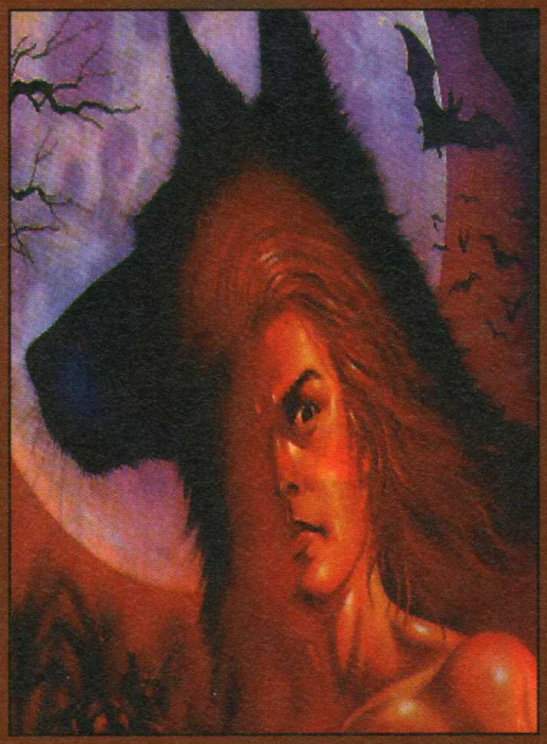
1	RE	SONIC 2
2	1	SHINING FORCE GAIDEN
3	2	STREETS OF RAGE
4	3	GG SHINOBI II
5	4	BATMAN RETURNS

SONIC TRÄGT BOXERSHORTS

Sonic Merchandising hat hierzulande längst noch nicht alle Erwartungen erfüllt, wenn man von den Verkaufszahlen des Spiels ausgeht. In Japan ist das aber ganz anders. Wie wir schon vor ein paar Monaten berichteten, hat sich die Zahl der Sonic-Artikel dort in letzter Zeit beinahe verdoppelt, aber die Story mit den Boxershorts hatten wir trotzdem angezweifelt. Wir können nun bestätigen, daß man in vielen japanischen Läden tatsächlich sehr sexy aussehende Sonic -Boxershorts erstehen kann! Was wird ihnen wohl als nächstes einfallen...

WAS BIST DU? MANN ODER WOLF?

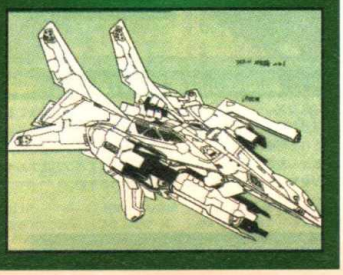
Die Mega-CD von Wolfchild ist fertiggestellt worden und ist offiziell in Japan erhältlich. Es wurde von dem Amigaoriginal von Core Design konvertiert und handelt von einem Superhelden, der sich in einen Werwolf verwandeln kann. das Spiel ist eine Mischung aus Plattform und Beat-'Em-Up Action. Die Grafiken sind beeindruckend und bei einigen der Hintergrundbilder bleibt Dir wirklich die Spucke weg!



SLIPHEED

Slipheed ist fertiggestellt worden und soll seit Ende April in Japan zum Verkauf stehen. Die Vektor- und Fraktalgrafikroutinen sind beschleunigt worden und das Spiel kann sich nun sehr gut mit Nintendos neuem Flagschiffspiel StarFox messen!

Game Arts produzieren dieses Spiel auf Mega-CD und versuchen, auch das letzte aus dem Gerät herauszuholen. Wir warten mit angehaltenem Atem.



NIP BITS

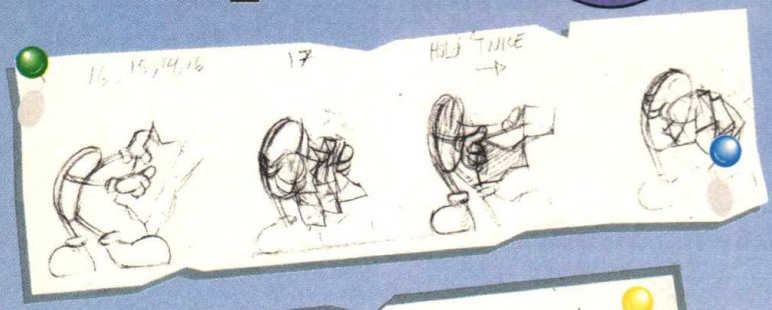
Phantasy Star 4 kommt gut voran. Das neuste 16Mbit Modul von Sega ist zu ca. 30% fertig und der Rest der Zeit wird damit verbracht, die Grafiken zu verbessern und den Programmcode zu optimieren. Kommt Ende Juli 'raus.

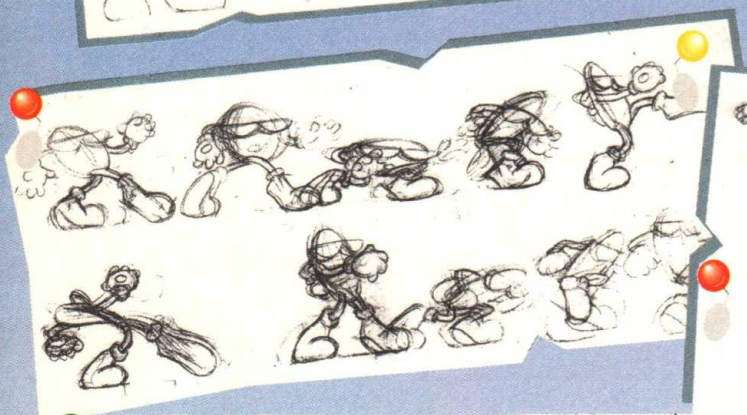
Gauntlet, das alte 4Spieler Game, das schon oft kopiert worden ist wurde für das Mega Drive geschrieben und mit einem speziellen 4-Spieler-Adaptor ausgeliefert, der es allen Figuren erlaubt, zusammenzuspielen. All die Coin Op Eigenschaften des Spiels werden auch in der neuen Umsetzung enthalten sein. Veröffentlichung: Spätsommer.

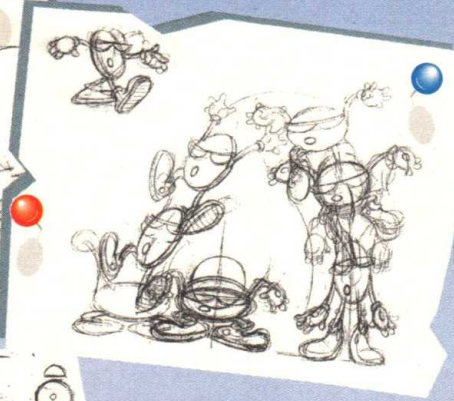
Die Japaner sind weitaus mehr von Rollenspielen fasziniert als wir und der neuste Titel, der schon jetzt für Medienrummel sorgt ist Illusion City. Es spielt im All und dieses massive 4400 Mbit-Game wird auf CD erhältlich sein, jedoch wird es aufgrund der vielen japanischen Texte und Sprache hier unspielbar sein, bis es in englisch oder gar deutsch herauskommt

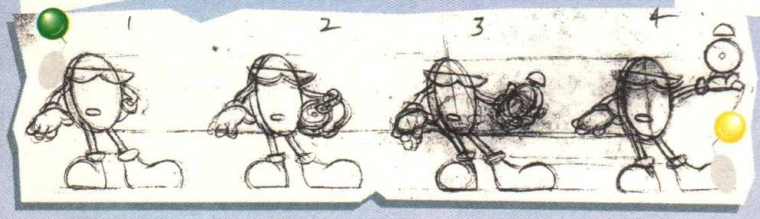
Das nächste Spiel, das für den 4-Spieler-Adaptor geplant ist, heißt J-League Soccer. Jedes Sprite hat mehr als 50 Animationsstufen zu bieten plus die besten Animationen, die man jemals bei einem Fußballspiel gesehen hat.

Die CD-Umsetzung des Amiga-Klassikers ist fertiggestellt und kommt in den nächsten Wochen auf die Regale. Basierend auf den isometrischen 3 D -Plattformabenteuern der frühen 80er Jahre kombiniert es beeindruckende Grafiken mit Rollenspielelementen.









David Perry und der Rest des Cool-Spot-Teams!

Hier sind Tommy Tallarico (oben – Musiker), Bill Anderson (rechts – Gestalter), David Perry (steht links – Programmierer), Shawn McLean (sitzend – Animationen), Mike Dietz (Gorilla – Animationen) und Christian Laursen (am Boden – Präsentation und Landschaften).

Der Name David Perry ist seit Kurzem in aller Munde. Er hat sich aus der Anonymität heraus zu einem der bekanntesten und besten Programmierer für Sega-Systeme entwickelt. Schon sein zweites Mega-Drive-Spiel, Global Gladiators, wurde kürzlich von Sega of America zum besten Mega-Drive-Titel eines Drittherstellers gekürt. Perrys drittes MD-Spiel, Cool Spot, beeindruckte Sega of America so sehr, daß es Virgin Games die Lizenz wegschnappte.

Obwohl Daves Name bei Segabesitzern noch unbekannt ist, programmiert er schon seit zehn Jahren. Nach Anfängen mit Sinclairs Spectrum und dem guten, alten CPC (für den er die beste Smash-TV-Version schrieb) kam der Durchbruch mit den Teenage Mutant Ninja Turtles. Die verkauften sich 600 000 mal und sorgten für ein volles Konto.

Kurz darauf gab Virgin Games Davids ersten Mega-Drive-Titel in Auftrag. Das Spiel hieß The Terminator, erreichte im Test vor einem Jahr Traumnoten und kann sich heute noch sehen lassen!

Nach einigen weiteren Amstrad- und Spectrum-Umsetzungen wandte David sich endgültig dem Mega Drive zu. Global Gladiators, erst sein zweites Spiel auf dem 16-Bitter, wurde auf Anhieb ein Riesenerfolg! 93% für ein Modul, das auf den Vorgaben "coole, umweltfreundliche Charaktere und ein halbes Jahr Zeit" beruhte sind nicht schlecht.

Das dritte Mega-Drive-Projekt von Davids Team ist Cool Spot. Die Jungs bastelten drei Monate an der Programmierung, testeten einen Monat lang und brachten es nach weiteren acht Wochen durch Sega Qualitätskontrolle.

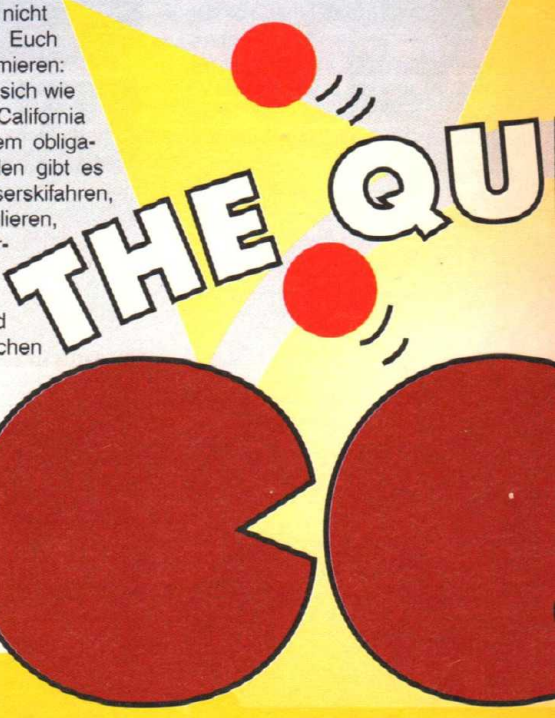
Wenn ein neues Projekt begonnen wird, arbeitet Perry erst einmal wochenlang ohne Pause. Damit motiviert er den Rest seiner Leute. Er hat drei Hauptsachen im Kopf: Grafik, Musik und Spielbarkeit (also Spielablauf und -tiefe). Erfolgreiche Spiele, so sagt er, vernachlässigen keinen der drei Faktoren. "Alle drei müssen ausgezeichnet sein und einen starken Eindruck machen, ohne sich gegenseitig zu stören."

Wenn man sich eine Zeitlang mit David unterhält, wird seine Begeisterung für die Arbeit – seine Suche nach cool – immer deutlicher. Nach nur 15 Monaten in den USA bekommt sein irischer Akzent schon eine starke amerikanische Einfärbung. Umso besser, daß er seine Arbeitserlaubnis drüben bekommen hat. Die Green Card mit ihren Rechten ist der halbe Weg zur amerikanischen Staatsbürgerschaft.

David merkt es zwar nicht, aber wenn er spricht, wird seine ganze Begeisterung für das programmieren deutlich. Er liebt seine Arbeit, und warum auch nicht? Dieser Mann hat seine Träume verwirklicht - er tut, was ihm Spaß macht, lebt kalifornisch-locker und fährt ein schnelles Auto.

Perry schwärmt auch von seinem "Baywatch"-Lebensstil, der in der Fernsehserie gezeigt wird. In Amerika war die Glamour-Serie kein Erfolg, weil die Umgebung zu alltäglich und normal für die Zuschauer war! Und wir hatten uns erleichtert eingeredet, daß es so etwas gar nicht geben kann... Um Euch noch weiter zu deprimieren: Davids Hobbys lesen sich wie der Inhalt von California Games III. Neben dem obligatorischen Sonnenbaden gibt es Wellenreiten, Wasserskifahren, Volleyball, Jonglieren, Einradfahren, Schnorcheln, Windsurfen und, man glaubt's nicht, Pool Billard und Snooker in der örtlichen In-Halle, wo die Mädels sind!

David gehört zu den Wenigen, die ihr Ziel erreicht haben, im privaten Paradies zu leben. Hoffentlich versackt er dort aber nicht, denn wir haben den Eindruck als könnten aus seinen Goldfingern noch eine ganze Menge toller Sega-Programme kommen!



DAVID PERRY DAS INTERVIEW

Da es in Kalifornien neun Stunden früher ist als bei uns, blieben wir eines Nachts lange auf, um David an seinem Spot-Telefon zu interviewen. Acht Fragen – acht knackige Antworten!

● Worum geht es bei Cool Spot – mit deinen eigenen Worten?
Alles dreht sich um ein Wort, daß ich hier in Kalifornien oft gebrauche - COOL! Super cool sein ist das einzig Wahre hier. Seven Up (Anm. d. Red.: Kultlimonade wie Sprite) hat in Europa das Maskottchen Fido, und in den USA eben Spot. Beide Figuren sind groovy, und darum geht es von der Grafik bis hin zur Musik.

● Wer hatte die Ur-Idee zum Spiel?
7-UP mit ihren verrückten Anzeigen. Dadurch hatten wir für den Anfang massenhaft Material, und die Idee von Spot, der seinen Spaß hat, entwickelte sich daraus.

● Wie enstand die aktuelle Form aus der Idee?
Beim Entwickeln des Spiels brachten alle Teammitglieder ihre Vorstellungen ein. Manche Ideen kamen von anderswo, die wurden dann umgearbeitet, bis jeder damit glücklich war. Am wichtigsten ist wohl, daß ich lieber ganz von vorne anfange, wenn etwas nicht stimmt, damit es dann 100%ig hinhaut.

Einfacher ausgedrückt: Wir nehmen eine Idee und feilen so lange an ihr, bis alle damit glücklich sind.

● Welches waren denn eure Inspirationsquellen?
Wir haben versucht, weder Mario noch Sonic zu kopieren und unseren eigenen Weg zu Spielspaß und Coolneß zu finden.

● Gibt es etwas, das dir in der fertigen Version fehlt?
Man hat immer das bohrende Gefühl, daß irgendetwas noch besser hätte gemacht werden können, aber wir sind ganz zufrieden mit dem Ergebnis. natürlich tauchten anschließend neue Ideen auf, also achtet auf die Fortsetzung von Spot!

● Was unterscheidet deiner Meinung nach Cool Spot von anderen Jump-'n'-Runs?
Coole Grafik, coole Musik und eine verrückte, äußerst bewegliche Hauptfigur.

● Wie lange habt ihr an dem Spiel gearbeitet und welches ist euer nächstes Projekt?
Wir haben alles in allem ein halbes Jahr an Cool Spot gearbeitet. Das ist auch der Schnitt bei uns. Das Dschungelbuch ist seit ein paar Monaten in Arbeit und sieht schon recht gut aus. Ich fange demnächst auch mit dem Spiel zu einer hochkarätigen Lizenz an.

● Welches ist dein Lieblingssystem?
Sega natürlich! Auf dem Mega Drive läßt es sich besser arbeiten, und man kann sich mehr auf die Spielbarkeit konzentrieren.

...PROFILE...

Name	David Perry
Alter	26
Titel	Programming-Team-Leader
Arbeitsbeschreibung	Spiele innerhalb unbeschreiblich knapper Termine programmieren
Wohnt in	Dana Point, Kalifornien, USA
Arbeitet in	Irvine, Kalifornien
Lieblingsessen	Süßigkeiten aus dem Automaten im Büro, weil er so lange im Büro bleibt
Lieblingskleidung	Cindy Crawfords Bikini
Lieblingsmusik	Soundtrack zum Dschungelbuch
Auto	Schneller roter Sportwagen
Der Durchbruch	Nach England ziehen
Wünsche	Eine halbe Million Cool-Spot-Module und eine Million Dschungelbücher verkaufen
Lieblingsspiele	*Ecco* und *Super Monaco GP*
Lieblingsmenschen	Der Rest des Cool-Spot-Teams

Diskologie
17 Spectrum-Spiele
11 CPC-Spiele
2 Amiga-Spiele
2 ST-Spiele
1 C64-Spiel

Modulhistorie

The Terminator	Mega Drive
Global Gladiators	Mega Drive
Cool Spot	Mega Drive
The Jungle Book (in Arbeit)	Mega Drive

Entwarf Quellcode oder Steuerungsmodul für:

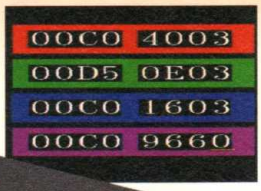
The Terminator	Mega-CD
Robocop vs. The Terminator	Mega Drive
Dinoblaze	Mega-CD
Cool Spot	Mega-CD

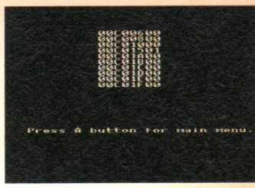
Half beim Entwickeln von:

Global Gladiators	Game Gear, Master System, SNES, Game Boy, Amiga
Cool Spot	Game Gear, Master System, SNES, Game Boy, Amiga

ST FOR COOL

Sein schneller, roter Sportwagen ist häufig an den coolen In-Plätzen Kaliforniens zu sehen. Der britische Programmierer lebt einen amerikanischen Traum – schneller Wagen und kalifornischer Genuß inklusive. Sein Name? David Perry. Seine Berufung? Na, Programmierer von Cool Spot, natürlich – zusammen mit seiner Gang. Die Pros haben sich mit dem neuen Topstar unter den Sega-Programmierern unterhalten.





So sehen die Screens aus, die Du vor Dir hast, wenn Du das MS Pro Action Replay benutzt. Die Rahmenauslage ist leicht zu verstehen und das Hauptmenü bietet alles, was Du brauchst. Die Codes sind so aufgeführt, daß Du sie aufschreiben kannst.

Dataflash, die Hersteller von Spiele-Lösungsmodulen, die das erste programmierbare MS-System entwickelten, waren wieder mal am Werk. Dieses mal kommt es Segas 8Bit Master System zugute!

Pro Action Replay

Designed and Manufactured by DATEL ELECTRONICS

Pro-Action Replay wird als das ultimative Modul zum Spiele-Knacken fürs MS beschrieben und hat einige Zeit auf sich warten lassen. Es gab jede Menge Werbung und die Mega Drive-Version ist seit über einem Jahr in den Läden.

Öffnet man den Plastikbehälter, ist Pro Action Replay fast identisch mit einem Standard-Modul, wie man es erwarten würde. Die dazugehörige Bedienungsanleitung ist viel dünner als die der MD-Version und leicht zu verstehen. Das nützliche Spielecodesbuch enthält die wichtigen Mogeleien zu Sonic und Sonic 2 plus 50 weitere Codes. Es ist eine gute Vorbereitung und das Trainer Mode ist hilfreich, um andere Spiele zu knacken.

Es gibt 4 Techniken, um Spiele zu knacken; die MD-Version hat 5, aber wir haben keine gravierenden Unterschiede feststellen können, als wir die Haupttechniken ausprobierten.

Man könnte sagen, daß die MS-Version einfacher zu gebrauchen und daher schneller ist, aber das ist ja wegen der kürzeren Speicherung auch zu erwarten.

Ein anderer Unterschied ist, daß man, um Zugang zum Menü zu bekommen, nicht "Reset", sondern "Pause" drückt, woran man sich erst gewöhnen muß.

Wenn man die Trainer-Techniken genauer inspiziert, ist festzustellen, daß man bei dieser Version nach Details suchen kann, z. B. Bomben oder Power-Ups. Obwohl es nur als letzter Ausweg gilt, ist die Such-Methode hier viel einfacher als die der MD-Version. Außerdem ist es sehr nützlich.

Wenn man den Trainer bei der MD-Version benutzt, bekommt man sofort eine Reihe von Möglichkeiten. Das kommt beim MS Action Replay nicht vor, was ärgerlich ist. Man kann die Optionen nur zu sehen bekommen, wenn man sie vom Menü aus auflistet.

Das Pro Action Replay fürs Master System ist schon jetzt ein Hardware-Muß! Vielleicht können wir jetzt endlich New Zealand Story zu Ende spielen!

ACTION REPLAY PRO CODES

ALIEN 3
00C4 2763
Unendlich Maschinengewehr.
00C4 2B63
Unendlich Bazooka.
00C4 2963
Unendliches Feuer.
00C4 2D63
Unendlich Granaten.
00C4 2F63
Unendliche Optionen
00C4 6A63
Unendlich Energie.

ASTERIX
00C0 9D03
Unendliche Leben.
00C0 9A03
Unbesiegbarkeit.

BACK TO THE FUTURE II
00C3 6B05
Unendliche Energie.
00C3 6304
Unendliche Leben.

BANK PANIC
00C0 1F03
Unendliche Leben.

BART VS THE SPACE MUTANTS
00C0 1003
Unendliche Leben.
00C3 AF09
Unendlich Zeit.
00C3 E9BE
Unbegrenzt Farbe.

BUBBLE BOBBLE
00CE B709
Unendliche Leben.
00DB 000X
X wird durch eine Zahl ersetzt, für Level Select. (Action Replay wird am Ende des Levels ausgeschaltet.)

CHASE HQ
00C2 8203
Unendliche Truros.
00C2 3836
Unendlich Zeit.
Level Select:-
00C2 210X
Ersetzte X durch eine Zahl (0-2) und wechsle die Runde.
00C2 200X
Ersetzte X mit Zahl (0-4) um die Stage zu wechseln
00C2 5380
Totalschaden am Auto des Bösewichts, (Schlage ihn einmal, wenn Du ihn fängst und er stirbt.)

DICK TRACY
00CE 6703
Unendliche Leben.
00C1 ED06
Unendliche Energie.

DOUBLE DRAGON
00CB 2B03
Unendliche Leben.

THE FLINTSTONES
00C9 A504
Unendlich Sanduhr.
00C9 F20F
Unendlich Farbe
00C9 A203
Unendliche Leben.

GAUNTLET
00C9 3F96
Den untenstehenden Code benutzen.
00C8 0F96
Mit dem obenstehenden Code benutzen, um einem der beiden Charaktere unendliche Gesundheit zu geben. (Action Replay sollte zwischen Levein ausgeschaltet werden.)

GHOULS & GHOSTS
00C0 3302
Unendliche Leben.
00C0 4C02
Unbesiegbarkeit.
00C0 4B40
Feuer und Donner.

G-LOC
00CB 2C38
Unendlich Zeit.
00CC 0E28
Unendliche Raketen.
00CC 0D07
Unendliche Waffen.

GOLDEN AXE
00C0
0503
Unendliche Leben.
00C1 871F
Unendliche Energie.
00C0 060X
Dieser Parameter gibt unendlichen Zauber für unendlichen
00C0 0601 für unendlichen Zauber 1
00C0 0602 für unendlichen Zauber 2 etc.

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE
00C9 8706
Unendliche Leben.
00C9 7305
Unendliche Hiebe.
00CB B907
Unendliche Zeit.

MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION
00C0 BD03
Unendliche Energie.
00C0 C803
Unendliche Leben.
00DC 0005
Unendliche Zeit.

NEW ZEALAND STORY
00DD EC03
Unendliche Leben.
00DE 1504
Unsichtbar.

OUTRUN
00DE 0172
Unendliche Zeit.
(Schalte Action Replay erst ein, wenn das rennen angefangen hat, schalte aus, wenn zu Ende.)

PAC-MANIA
00C0 4003
Unendliche Leben.

PAPERBOY
00D5 0E03
Unendliche Leben.
00D5 0F0A
Unendliche Papiere.

R-TYPE
00CE 0103
Unendliche Leben.

SHADOW DANCER
00C0 5903
Unendliche Leben.
00C0 5A03
Spezialattacken

SHINOBI
00C0 7A02
Unendliche Leben.
00C0 6C06
Unendliche Energie.

SONIC THE HEDGEHOG
00D2 3EXX
Levelauswahl, ersetzte XX mit den folgenden für einen passenden Level. Schalte Action R

XX	ZONE	ACT
00	Green Hill	1
01	Green Hill	2
02	Green Hill	3
03	Bridge	1
04	Bridge	2
05	Bridge	3
06	Jungle	1
07	Jungle	2
08	Jungle	3
09	Labyrinth	1
0A	Labyrinth	2
0B	Labyrinth	3
0C	Scrap Brain	1
0D	Scrap Brain	2
0E	Scrap Brain	3
0F	Sky Base	1
10	Sky Base	2
11	Sky Base	3
12	End Game	

00D2 AAXX
Behalte XX Ringe.
00D2 4603
Unendliche Leben.
00D4 1105
Schalte Action Replay zu Turbo Sonic an, schalte dann aus.

SONIC THE HEDGEHOG 2
00D2 9803
Unendliche Leben.
00D2 9905
Unbesiegbarkeit (Behält immer 6 Ringe).
Schalte Action Replay am Ende des Acts aus, aber am Anfang des nächsten wieder an.
00D2 950X
Zone. Aktiviere den Schalter nach den ersten beiden Titelscreens, aber bevor der Level anfängt. Schalte ihn nach Anfang des Levels ab.
00D2 960Y
Act. Aktiviere den Schalter nach den ersten beiden Titelscreens, aber bevor der Level anfängt. Schalte ihn hinterher ab.

X	ZONE	Y	ACT
0	Underground	0	1
0	Underground	1	2
0	Underground	2	3
1	Sky High	0	1
1	Sky High	1	2
1	Sky High	2	3
2	Aqualake	0	1
2	Aqualake	1	2
2	Aqualake	2	3
3	Greenhills	0	1
3	Greenhills	1	2
3	Greenhills	2	3
4	Gimmick Mt	0	1
4	Gimmick Mt	1	2
4	Gimmick Mt	2	3
5	Sc Egg	0	1
5	Sc Egg	1	2
5	Sc Egg	2	3
6	Crystal Egg	0	1
6	Crystal Egg	1	2
6	Crystal Egg	2	3

SPACE HARRIER
00C1 2302
Unendliche Leben.

SPEEDBALL 2
00DA 0B14
Unendlich Geld.

SPELLCASTER
00C0
2520
Unendliche Stärke.

STRIDER
00D4 8503
Unendliche Leben.
00D2 6507
Unendliche Zeit.

SUPER MONACO GRAND PRIX
00C3 6201
Kommt immer zuerst.

SUPER SMASH TV
00C5 1007
Unendliche Leben.

SUPER SPACE INVADERS
00C2 EE03
Unendliche Leben.
00C2 F003
Unendliche Energie.

TAZ-MANIA
00C1 0005
Unendliche Leben.

THE TERMINATOR
00CC 163C
Unendliche Energie.

TOM & JERRY
00C4 3908

VIGILANTE
00C0 1403
Unendliche Leben.
00C2 544F
Unendliche Energie.
00C2 9154
Unendlich Zeit.

XENON 2
00D0 E203
Unendliche Leben.

PRO ACTION REPLAY
DATAFLASH ● DM 109 ● JUNI
KONTAKT.....DATAFLASH
✆ 02822/68545 o. 537182

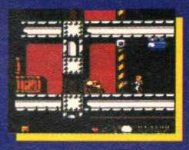
PROSCORE 97%

Diese brillante Vorrichtung macht es möglich, unendliche Leben, extra Energie und Zeit zu finden und führt Dich sicher in die späteren Level.

Mach' den Härtetest!

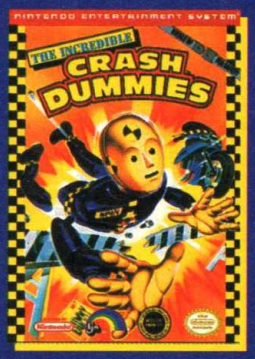
Die unglaublichen Crash Dummies™ riskieren bei ihren atemberaubenden Härtetests Kopf und Kragen: gewagte Crash-Fahrten und tollkühne Raketenritte, halsbrecherische Skifahrten und mutige Sprünge von schwindelerregenden Hochhäusern – die beiden Testpiloten Slick™ und Spin™ sind zu allem bereit. Mach' den Härtetest. Die Crash Dummies™ warten schon bei Deinem Händler auf ihren nächsten Einsatz. Go for the Game – Go for Acclaim®!

Stürz' Dich auf die Acclaim® Video-Spiele für Nintendo® und Sega®



Screenshots NES-Version

Nintendo Game Boy™



Nintendo Entertainment System™

Sega Game Gear™

Acclaim
Entertainment GmbH
FLYING EDGE
LJN
© 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.
Nintendo Game Boy
Nintendo E
eenshots NES-Version
is a trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN, Ltd.
e trademarks of Nintendo of America, Inc.
ertainment, Inc.
a trademark of Acclaim Eint
a and Game Gear are trademarks of Sega Enterp
993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserve
inment GmbH
e trademarks of Nintendo of America, Inc.
ertainment, Inc.

MASTER SYSTEM

Land
Sega DM 89.95

Disneys erster Charakter kommt mit seinem zweiten Abenteuer aufs MS. Es hat dieselben niedlichen, farbenfrohen Grafiken und Plattform-Spielabläufe.\Wie sein Vorgänger wird dieses Spiel wahrscheinlich zu einem Riesenhit auf dem MS.

James Bond 007
Domark DM 89.95

James Bond muß die Welt vor dem bösen Professor retten, der sie mit einer neuen Laser-Waffe in Schach hält. Er will die Waffe von seiner Privatinsel im Pazifik aus starten und nur 007 kann ihn aufhalten.

GP Rider
Sega DM 89.95

MS-Besitzer mußten bis jetzt grün vor Neid mitansehen, wie Spiele wie Road Rash auf den Mega Drive kamen. Jetzt kannst auch Du die Erfahrung machen, mit 280 km/h durch die Welt zu kurven, während Dir der Wind ins Gesicht bläst und die Insekten um Deine Backen klatschen.

Krusty's Super Fun House
ACCLAIM PREIS n/v

Krusty der Clown hat ein Problem mit seinem Haus, das von Ratten eingenommen worden ist. Er muß sie zu den Fallen führen, die von den Simpsons bemannt werden.

Atomic Runner
Sega DM 119.95

Unerwartet attackieren Aliens die Erde, die Bomben fallen zu Tausenden und Dein Vater führt Dich in sein unterirdisches Labor, um seine neueste Erfindung vorzuführen: Einen Atom-Anzug.

Rolling Thunder
Sega DM 119.95

Dieses Spiel gibt's schon seit einiger Zeit auf Import, leider funktionierte es nur auf japanischen Geräten, also mußten die meisten auf die offizielle Version warten.

MEGA DRIVE

Side Pocket
Sega DM 119.95

Dieses Billard-Spiel ist schon seit August auf Import erhältlich. Es geht um einen nationalen Wettbewerb, bei dem Du durch ganz Amerika reist und gegen die besten Spieler des Landes antrittst.

G-Loc
Sega DM 119.95

Es hat schon einige Flugzeug-Kampfspiele auf dem MD gegeben, u. a. das enttäuschende After Burner III ; G-Loc ist da wie eine frische Briese. Du hast Kontrolle über ein Überschallflugzeug, in dem Du eine Reihe von gefährlichen Missionen erfüllen mußt.

Ex-Mutants
Sega DM 119.95

Nach einem Atomkrieg sind die meisten Überlebenden durch die hohe Radioaktivität zu Mutanten geworden. Ein Roboter/Wissenschaftler hat einen Weg gefunden, diese Unglücksseelen wieder in Menschen zu verwandeln. Er hat einige Experimente durchgeführt - mit Erfolg!

Two Crude Dudes
Sega DM 119.95

Dieses Spiel gab's seit langem als japanischen Import. Jetzt haben Sega dieses gewalttätige Beat'-Em-Up für zwei Spieler hier veröffentlicht.

Granslam Tennis
Sega DM 119.95

Es ist beinahe wieder Wimbledon-Zeit und an dem wieder aufkeimenden Interesse an Tennis läßt sich gut verdienen. Sehr viel kann man über dieses Spiel allerdings nicht sagen, außer daß es dasselbe ist wie Jennifer Capriati's Tennis...

James Bond 007
Domark DM 119.95

Schon wieder Mr Bond und - wie könnte es anders sein - eine schöne Frau an seiner Seite. Hilf dem Helden, die Welt vor dem bösen Professor zu beschützen.

Double Clutch
Sega DM 119.95

Dieses neueste Spiel in einer langen Serie hat wieder einmal eine ganze Reihe von Beat-'Em - Ups zu bieten, genau wie sein Vorgänger. Für einen oder zwei Spieler.

MIG-29
DOMARK DM 119.95

Die Mig-29 ist eines der besten Kampfflugzeuge der Erde. Durch Domark hast Du jetzt die Gelegenheit, diese Supermaschine zu fliegen und die äußerst schwierigen Missionen zu erfüllen.

DOUBLE DRAGON III
Acclaim PREIS n/v

Dieses neueste Spiel in einer langen Serie hat wieder mal jede Menge Beat'-Em-Ups zu bieten, genau wie seine Vorgänger. Für einen oder zwei Spieler.

GAME GEAR

Master of Darkness
Sega DM 89.95

Du spielst die Rolle eines jungen Professoren, der etwas vom Okkult versteht. Er als einziger kann den Vampir töten und das viktorianische London von seiner größten Plage befreien.

Spiderman 2
Acclaim PREIS n/v

Spiderman ist unterwegs, um die Stadt von ihren Feinden zu befreien. Sie haben natürlich nur eine kleine Chance gegen ihn...

MASTER SYSTEM

WWF STEEL CAGE
ACCLAIM PREIS n/v

Wenn Du schon zwei Männer in einem Ring schlimm gefunden hast, brüste Dich: Jetzt haben sie auch noch einen Stahlkäfig drum herumgebaut. Wozu das gut sein soll. ist ungewiß, Trotzdem ist es ein gutes Beat- 'Em-Up.

MEGA DRIVE

Cool Spot
Virgin DM 119.95

Das Ziel dieses Spiels ist ziemlich einfach: Sei einfach ein cooler Typ! Du mußt eine gewisse Anzahl von Punkten einsammeln, bevor Du den anderen Spot entdecken wirst, der in einem Käfig irgendwo auf dem Level versteckt ist. Befreie ihn, indem Du eine Menge Blasen von Deiner Hand wegschießen läßt.

Summer Challenge
Accolade DM 99.95

Nimm' an den Olympischen Spielen gegen den Computer oder ein paar Freunde teil. Die Fortsetzung von Winter Challenge und ihm sehr ähnlich.

Jack Nicklaus Golf
Accolade DM 129.95

Jack erscheint in seinem zweiten MD-Spiel und hat bessere Grafiken und einen verbesserten Spielablauf zu bieten, außerdem ein paar neue Kurse und natürlich die Wettbewerbe und Turniere.

Dracula
Psygnosis PREIS n/v

Kaum zu glauben, aber dieses Spiel ist ein Prügelspiel. Du hast die Rolle des Harker (im Film von Keanu Reeves gespielt), der die Untoten und Vampire zur Strecke bringen muß, um die Welt wieder sicher zu machen. Die Mega-CD bietet animierte Filmsequenzen, die aber auf dem Modul nicht zu finden sind.

Puggsy
Psygnosis PREIS n/v

Der Star dieses Spiels ist ein unfallträchtiger Alien, der aussieht wie ein Kegel mit Armen und Beinen. Ein süchtig-machendes Plattformspiel.

Wizzy & Lizzy
Psygnosis PREIS n/v

W. & L. handelt von 2 kleinen Figuren, die all diese niedlichen Kaninchen befreien, indem sie Säftchen aufbrühen, herumhüpfen und allgemein sehr albern sind. Hübsche Grafiken zusammen mit einem Puzzle/Plattformthema machen dieses Spiel zu einem Renner für Lemmings-Fans.

MEGA DRIVE

Land of Illusion
Sega DM 89.95

Nach dem großen Erfolg von World of Illusion auf dem Mega Drive ist die Game Gear-Version der Fortsetzung endlich fertig. Niedliche Grafiken und ein fesselnder Spielablauf garantiert.

WWF Steel Cage
Acclaim PREIS n/v

Es ist zwar nicht nach jedermanns Geschmack, zwei Kerle in einem Stahlkäfig gegeneinander kämpfen zu lassen, aber den Amerikanern gefällt's und schon gibt's ein Computerspiel...

MEGA DRIVE

Jungle Strike

EA DM 119.95

Desert Strike ist eines der beliebtesten MD-Spiele, also haben EA eine Fortsetzung produziert, die sogar noch besser sein sollte. Grafik und Musik haben sich verbessert, obwohl der Spielablauf ungefähr der gleiche ist.

André Agassi Tennis

Tecmagik DM 119.95

Tennis hat sein sauberes, glattrasiertes Image der 60er Jahre verloren. Mit der lauten Ankunft eines gewissen Herrn Agassi hat Tennis sich für immer verändert: Bartstoppeln und lange Haare machten Andre´zum Alptraum eines jeden Tennisfunktionärs - bis sie ihn spielen sahen...

Bubsy The Bobcat

Accolade DM 129.95

Bubsy, der Luchs, hat ein Problem: Er hat eine große Klappe und kann sie nicht halten. Das Gerücht geht um, er sei schneller und spielbarer als Sonic. Verpaßt Dieses Spiel nicht!

MASTER SYSTEM

André Agassi Tennis

Tecmagik DM

Der wilde Mann des Tennis wird auch auf dem MS losgelassen. Game, Set und Match!

MEGA DRIVE

Bart VS. The World

Acclaim PREIS n/v

Zuerst kämpfte er gegen die Weltraum-Mutanten, jetzt nimmt er die Welt an. Die Simpsons erscheinen momentan überall, da will Sega auch keine Ausnahme sein.

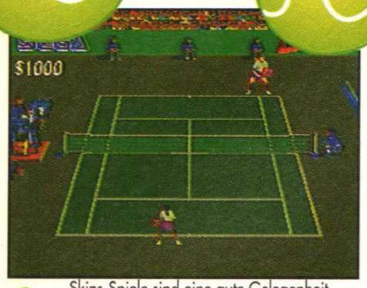
SegaPro Anzeigenabteilung (Herrn Harris) erreichen Sie jetzt unter

Tel Nr. 0310 81 80 62

zum Nulltarif!

Andre AGASSI Tennis

An strahlendes Weiß, ordentliche Haarschnitte, Erdbeeren mit Sahne und lange Sommertage denkt jeder, der "Wimbledon" hört. Der Nabel der englischen Tenniswelt erfuhr einen fürchterlichen Schock, als ein unrasierter, schmuddeliger Ex-Franzose (jetzt US-Bürger) das geheiligte Grün betrat - mit Stoppelbart, langem Haar und flatterndem Hemd. Shocking!



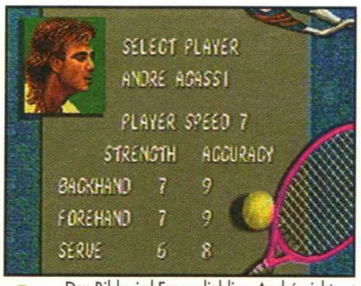
Skins-Spiele sind eine gute Gelegenheit, leichts Geld zu verdienen. Schade, daß es nicht um echte Währung geht!

Agassi ist am Verlieren. Eigentlich nicht verwunderlich, schließlich spielt sein "Steuermann" zum ersten Mal!

Wer möchte Doppel spielen? Das ist Tennis in Reinform und der Rechner ist etwas zu positiv für unseren Geschmack.

Ihr könnt André Agassi Tennis entweder allein oder gegen einen Spieler Eurer Wahl, im Tunier oder als besonderes "Skins"-Spiel angehen. Beim "Skins" verdoppelt jeder Schlag eine Summe Geld, die der Gewinner einstreicht. Man kann es allein ode als Doppel spielen. Trainingsmodus könnt Ihr dank einer Ballmaschine Eure Schläge perfektionieren.

Man kann aus vielen Weltklassespielern wählen, darunter Agassi selbst. Jeder Spieler hat bestimmte Eigenschaften, die seinem Können entsprechen. Sucht Euch also einen Spieler nach Eurem Geschmack und Spielstil aus.



Das Bild wird Frauenliebling André nicht gerecht - kein Dreitagebart oder Pferdeschwanz! Manchmal muß er sich eben fein machen!

PROS

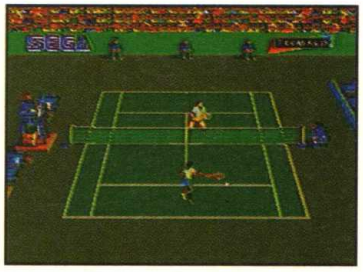
Man kann nicht umhin, André Agassi Tennis auf dem Mega Drive mit Super Tennis auf dem Ihr-wißt-schon-was zu vergleichen. Tatsächlich spielt sich Super Tennis völlig anders. André Agassi läßt sich schwer erlernen, bietet aber viel Gelegenheit dazu. Die Sprites sind von echten Spielerfilmen digitalisiert und zu samtweicher Bewegung animiert. Sprach- und Soundsamples tragen auch zur guten Präsentation bei, sind aber für den Matchverlauf nicht nötig.

PROSPIEL

Angesichts der langen, schwierigen Turniere ist es eine herbe Enttäuschung, daß die Programmierer nicht einmal Passwörter, wenn schon keine Batteriespeicher eingebaut haben. das bedeutet entweder sehr sehr lange Sitzungen oder Ihr müßt die Konsole stundenlang angeschaltet lassen, bis Ihr mit dem Turnier fertig seid.!

Auf dem Master System ist Agassi Tennis mehr oder weniger das Gleiche, hat aber weder Trainingsmodus, Skin-Spiel oder Sprachausgabe. Obwohl es auch keine Speichermöglichkeiten hat, spielt es sich genauso gut wie auf dem 16-Bitter und vielleicht sogar etwas realistischer.

Agassi Tennis sieht aus wie das Referenzspiel für Mega Drive und Master System, bis ein besseres daherkommt und seinen Platz einnimmt – z. B. das hervorragende Super Tennis.



MEISTERSCHLAG

Die Master System-Version ist der des Mega Drive sehr ähnlich, es fehlen nur das Skins-Spiel, der Übungsmodus und die Sprachausgabe. das Modul spielt sich gut und nicht zu einfach, aber ein batteriegepufferter Speicher wäre eine große Hilfe.

MEGA DRIVE

ANDRE AGASSI TENNIS

TECMAGIK ● DM 120 ● JULI

FORMAT	4Mbit
SPIELER	2
STUFEN	n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	versus
KONTAKT	Tecmagik ✆ (040) 2270961

AKTION

STRATEGIE

NACHBESTELLUNGEN

Die ersten 7 Ausgaben von Deutschlands informativem und farbenfrohem Lesestoff für MS, MD, GG und Mega-CD finden reißenden Absatz. Ausgabe 6 ist inzwischen vergriffen, aber die anderen 6 sind noch zu haben. Bestellt noch heute!

Ausgabe 1
DM6.50

Unsere explosive erste Ausgabe mit Previews zu Sonic 2, Superman und Smash TV. Außerdem mit kompletten Reviews zu Alien 3 (MD), Atomic Runner (MD), Ninja Gaiden (MS), Prince of Persia (GG), Thunderforce IV (MD) und viele mehr. Auch in diesem Heft: 6 Seiten shoot'-em ups.

Ausgabe 2
DM 6.50

Mit zu dieser Ausgabe gehört der erste Teil unserer A-Z Broschüre mit Spiele-Hilfen, -Tips und -Tricks! In diesem informationsgeladenen zweiten SegaPro - Heft findet Ihr Reviews für Gadget-Twins (MD), Greendog (MD), Predator 2 (MD), Splatterhouse 2 (MD), New Zealand Story (MS), Smash TV (MS), Super Off Road (GG) und viele mehr

Ausgabe 3
DM 6.50

Teil 2 der exklusiven A-Z Spiele-Tips und -Tricksanleitung gehört zu dieser Ausgabe. Außerdem eine ausführliche, 12-Seiten-lange, bebilderte Spielanleitung. Reviews gibt's für Wonderdog (CD), Krusty's Fun House (MD), Lemmings (MD), NHPLA Hockey '93 (MD), SCI (MS), Tom & Jerry (MS), Chuck Rock (GG), Super Off Road (GG) u.v.a.

Ausgabe 4
DM 6.50

Ein gigantisches Sonic 2 Poster von Sega kommt gratis mit der brillanten Weihnachtsausgabe. Im Heft: Eine unübertroffene 16 Seiten lange, heraustrennbare Anleitung zu Sonic 2 für alle Sega-Konsolensysteme; außerdem eine bebilderte Komplettlösung zu Predator 2. Reviews zu Black Hole Assault (CD), Crüe Ball (MD), James Pond (MD), T2: Das Arkadespiel (MD), Pit Fighter (MS), Batman Returns (GG).

Ausgabe 5
DM 6.50

Ein exklusives Review zu Global Gladiators! Außerdem auf 4 Seiten ein ausführlicher Bericht über die Spiele und Neuheiten der CES in Las Vegas. Wir haben Amstrads Mega PC unter die Lupe genommen - unglaublich, was diese Maschine zu bieten hat! Eine komplette Asterix-Lösung auf 12 Seiten und Reviews zu Aleste (CD), Batman Returns (MD), Ecco (MD), Toxic Crusaders (MD) und mehr!

Ausgabe 7
DM 6.50

In dieser spektakulären Ausgabe werden Chuck Rock (CD), Hook (CD), Sunset Riders (MD), Kick Off (MD), Another World (MD), Batman Returns (MS), Tecmo Soccer (MS), Evander Holyfield (GG), Streets of Rage (GG) u. v. a. besprochen. Neue Info über die Zukunft der Elektronik-Unterhaltung im Hinblick auf die 3DO und den Laser Active von Pioneer.

Bitte schickt mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

		ANZAHL	PREIS
Ausgabe 1	DM 6,50		
Ausgabe 2	DM 6,50		
Ausgabe 3	DM 6,50		
Ausgabe 4	DM 6,50		
Ausgabe 5	DM 6,60		
Ausgabe 7	DM 6,50		

Zwischensumme: **DM** [ ]

Portokosten
1 bis 3 Ausgaben: DM 4,-
4 und mehr Ausgaben: DM 8,- **DM** [ ]

Scheck zahlbar an SegaPro DM [ ]

Name .....

Anschrift .....

.....

.....

.....

Bitte schickt dieses Koupon oder eine Kopie davon (zusammen mit einem Scheck über die korrekte Summe, zahlbar an SegaPro) an folgende Adresse:

SegaPro Nachbestellungen,
Postfach 101 905,
W-4630 Bochum 1.

Scheck muß der Bestellung beiliegen.

proreviews INDEX

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG
Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resumé vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

PROVIEW
Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfährst Du, was wir von den Grafiken, Sound, Spielbarkeit, etc halten. Wir informieren Dich über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Du austesten und ansehen solltest.

PROTIPS
Eine kleine Unterstützung, die Dir helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

PROSCORE
Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das super Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit sehr mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

PROYO!
Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Deine Sammlung.

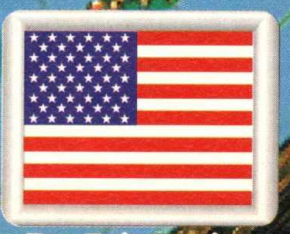
MASTER GEAR
Jedes Master System Review enthält einen kleinen Abschnitt, in dem darauf eingegangen wird, wie sich dieses Spiels mittels 'Master Gear Konverter' auf der Game Gear spielen läßt (sind die Grafiken erkennbar, ist der Sound okay, usw.)

FLAGGEN

In Deutschland erhältlich

Zur Zeit nur außerhalb Deutschlands erhältlich

Zur Zeit nur in Japan erhältlich


Zur Zeit nur in den USA erhältlich

Night Trap 26

Cool Spot 20
Flashback 23
X-Men 31
Tiny Toons Adventures 32
Fatal Fury 34
Mutant League Football 38
Hardball III 41
Paper Boy 2 44
NBA All-Star Challenge 50
G Foreman KO Boxing 53
Pro Quaterback 54
Cal Ripken's Baseball 55

Land of Illusion 28
Streets of Rage 36
Gobal Gladiators 40
Rainbow Island 48

Spider-Man 2 30
The Humans 46
Predator 2 52

PROLESER!

Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergesst nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir würden uns über Einsendungen von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden zusammen mit unseren eigenen Reviews abgedruckt, also werft Eure Denkmaschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

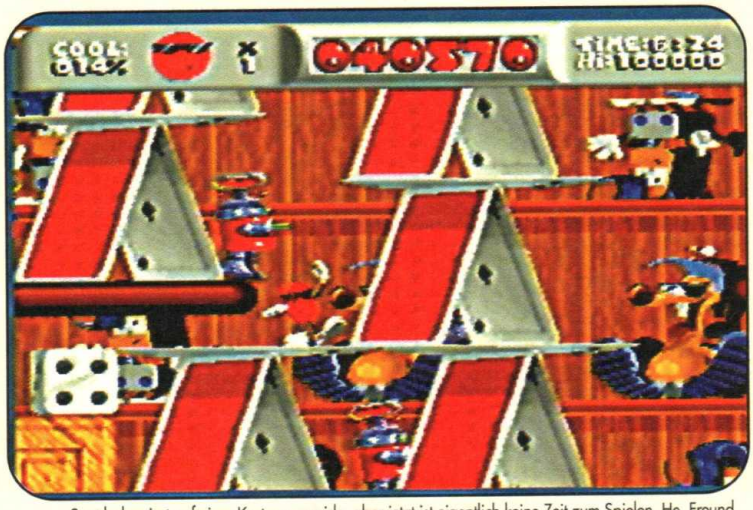
COOL SPOT

MEGA DRIVE

Wild Wicked Willy versucht seit Jahren vergeblich, die Existenz von Spots zu beweisen. Nach endlosen Fehlschlägen ist er nur noch Opfer von Gespött. Trotzdem gibt Willy nicht auf. An den - mutmaßlichen - Lieblingsorten der Spots hat er eine ganze Batterie raffinierter Fallen aufgebaut, und tatsächlich liefen elf der legendären Kreaturen hinein!

Jetzt muß Cool Spot, der jahrelange Freiheit gewöhnt ist, an die Front und seine Kameraden retten. Willys Helfer dürfen ihn nicht aufhalten!

Schon auf dem Strand, auf der weggeworfenen Flasche, entdeckt Spot alle Nervensägen, die einem die Sommerfreuden verderben. Trotzdem muß er durch - sonst werden die Spots dieser Welt nie wieder frei und cool sein, und das müssen wir doch verhindern!



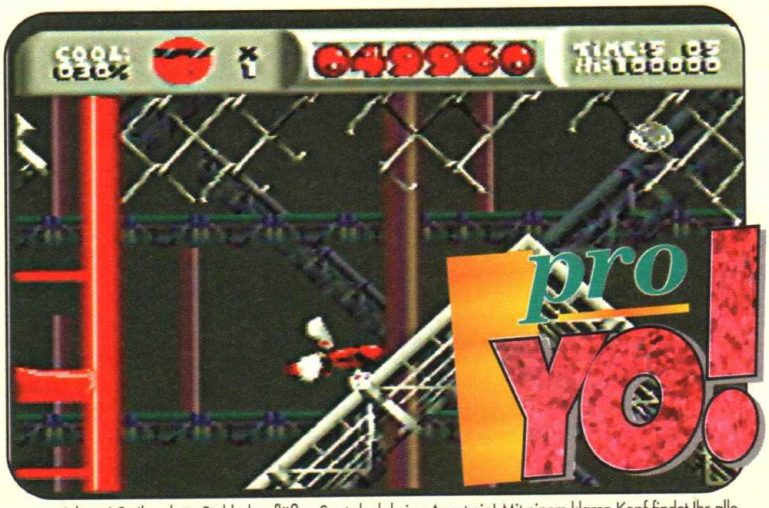
Spot balanciert auf einer Kartenpyramide, aber jetzt ist eigentlich keine Zeit zum Spielen. He, Freund, gemeine Dinger wie Killerroboter sind unterwegs, um Dich zu erledigen, also hör' auf, herumzuturnen und mach' Dich auf die Socken!

Der Schwierigkeitsgrad "einfach" war es wohl zu sehr für europäische Spieler, denn in dieser Version gibt es nur "normal" und "schwer".

Kein langweiliges Intro mit Spots Ahnenreihe hält vom Spiel ab, stattdessen gibt es nur einen Screen mit den Grundregeln, sowie Feind- und Bonuserklärung. Alles, was ein

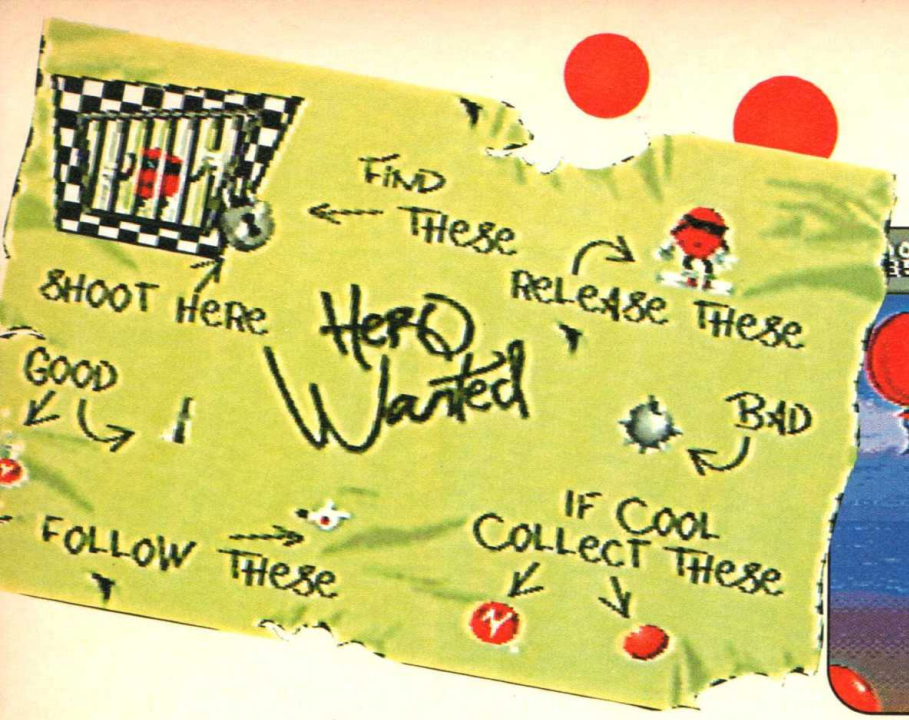
PROTIP Sucht in allen möglichen und unmöglichen Ecken nach den coolen Punkten, die Euch einen Extra-Spot spendieren.

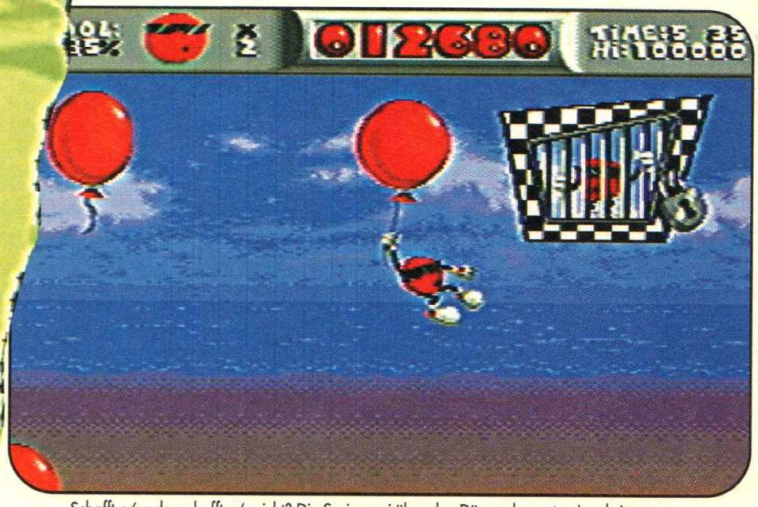
Jack springt Spot einmal zu oft an. Obwohl die Gegner harmlos aussehen, sind es doch alles Killermaschinen, also laßt Euch nicht einlullen!



Juhuuu! Steile, glatte Stahlrohre flößen Spot doch keine Angst ein! Mit einem klaren Kopf findet Ihr alle Extras -aber Spot sieht nicht mehr sehr ruhig aus!

Kriegsneurose ist im ersten Level ein großes Problem, halte Spot von Problemen und den Arabern fern.





Schafft er's oder schafft er's nicht? Die Springerei über den Dünen des ersten Levels ist nervenaufreibend. Zu allem überfluß hängt da oben auch noch ein gefangener Freund von Spot.

echter Spot wissen muß, wird erklärt - in der Theorie!

Hauptziel ist es, mindestens 60% aller Cool-Punkte eines Levels einzusammeln, damit Ihr den örtlichen Gefangenen innerhalb des Zeitlimits befreien könnt. Haltet Ihr Euch aber an das Minimum, werdet Ihr nicht lange Freude am Spotleben haben. Erst, wenn Cool mindestens 85% der Punkte hat, gelangt er in den Bonuslevel zum Abschnittsende. Hält er die Einlage durch, winken ihm weitere Leben und Continues - für die man sehr bald dankbar ist.

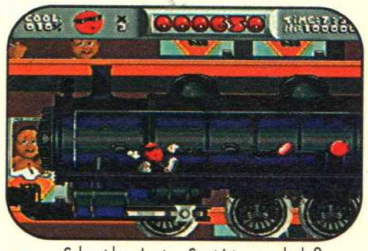
Die Animation des irren Punkts ist genial. Mit einer Irrsinnsenergie flitzt er durchs Bild und bewirft seine Gegner mit Blasen. Davon hat er zum Glück einen unbegrenzten Vorrat. Getroffene Monster lösen sich einfach auf. Läßt man Spot eine Zeitlang stehen, fängt er an, zu jazzen, gähnen, Jojo zu spielen oder seine schwarze Brille zu putzen!

Die Zahl der Musikstücke und ihre Vielfalt sind unglaublich. Sie passen so toll zum Spiel und sind immer wieder so anders, daß im Gegensatz zu den meisten Jump-'n'-Runs überhaupt kein Überdruß aufkommt. Vor allem im panischen Bonuslevel verkürzt die irre Rave-Dance-Musik die knappe Zeit erheblich! Ganz offensichtlch angelt Virgin nach Teenies - wohl erfolgreich, den trendy ist das Spiel allemal!

In den elf harten Levels gibt es jede Menge zu tun, aber oft wieder dasselbe, neu verpackt. Echte spielerische Abwechslung sucht man vergebens, aber Cool Spot ist so auf den Punkt gebracht, daß man diese Schwäche verzeiht. Es macht unheimlich Spaß - und süchtig!

Spot hat nur wenige Leben, kann aber weitere aufsammeln. Gewöhnlich gibt es zwei Extraleben pro Level - eines für Coolheit, das andere in der Bonusstufe. Das motiviert natürlich, jeden Abschnitt gründlich zu durchkämmen und sorgt für längeres Spielvergnügen.

Continues gibt es nicht automatisch. Ihr müßt sie gegen Buchstaben tauschen, die oben in



Schaut her, Leute - Spot ist so cool, daß er außen an Zügen entlangturnt. Nicht zur Nachahmung empfohlen!!!

Würmer, Tausendfüßler oder was? Egal. Von dem Viehzeug krabbelt eindeutig zu viel für einen einzigen Level herum. Uncool, findet Spot.

COOL SPOT

MACHT WEITER, LEUTE

Was wünscht man sich mehr als Extra-Continues? Leider sind sie in Cool Spot nicht leicht zu finden. Ihr müßt erst genügend Cool-Punkte gesammelt haben, um in einen Bonuslevel zu kommen. Dort sollt Ihr einen Buchstaben suchen. Stirbt Spot, tauscht Ihr den Buchstaben einfach gegen drei Extraleben. Cool, was?

jeder Bonusrunde warten. Verliert Ihr alle Leben, könnt Ihr einen Buchstaben gegen ein Continue eintauschen. Sonst heißt es, zurück zum Anfang des ersten Levels!

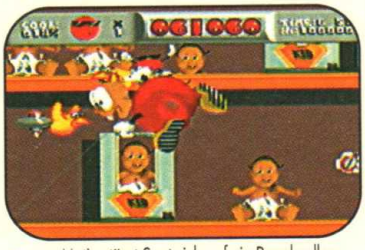
Die Suche nach Extras gibt dem Spiel mehr Tiefe als es sonst hätte und macht es auch schwerer.

Überall liegen Power-Ups herum. Sehr nützlich sind die kleine Flaschen voller Energie, die unregelmäßig von erledigten Monstern hinterlassen werden. Leider müßt Ihr wieselflink hinterherhechten, denn die Flaschen fliegen nach dem Erscheinen bald in die Lüfte und entschwinden.

Sammelt Ihr Uhren, gibt es Extrazeit. Die braucht man besonders im Bonuslevel und in kniffligen Situationen. Ähnlich Sonic, gibt es verschiedene Wegmarkierungen im Level, die Euren Fortschritt festhalten. Eine nette Melodie ertönt, wenn die Flagge gehißt wird. Lauter hübsche Gags wie diesen weist Cool Spot auf.

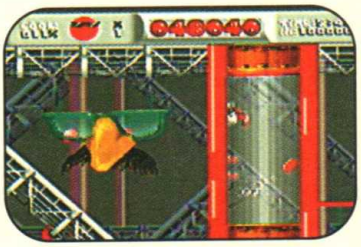
Das Spiel macht, ist es noch nicht deutlich geworden, unheimlich viel Spaß. Spot ist cool und modern, macht allen Spaß, feuert harmlose Blasen ab und steuert sich butterweich durch die Landschaft. Kein Blut und Terror, sondern Action, die viiiel Geschicklichkeit erfordert und auch die Eltern vor den Bildschirm lockt!

Viele altbewährte Elemente sind hervorragend aufgearbeitet und zu einem ganz neuen Paket geschnürt worden. Cool Spot funktioniert einfach und macht Laune wie die Sommersonne!

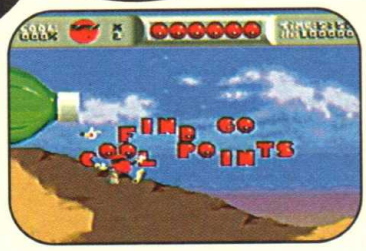


Mutig stürzt Spot sich auf ein Regal voller klebrigem Zeug. Nicht umsomst, denn rechts wartet ein Zeitbonus.

Käsige Mäuse werfen mit ihren Rindenresten nach Spot. Daraus wird wohl keine tiefe Freundschaft...

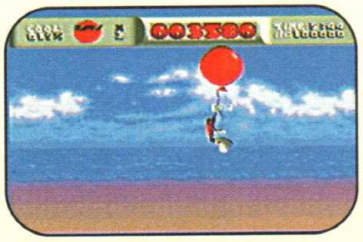


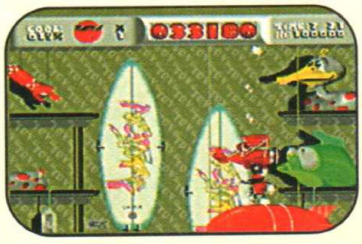
Merkwürdige Dinge gehen hier vor... Da kann man ja kaum seinen Augen trauen!



Doch nicht so cool? Da links gibt es einen Punkt, aber Spot marschiert stur nach rechts.

Ist der Spot gesund, tobt er in der Luft herum. Mr. Cool hat soeben eine weitere Wegmarkierung gefunden.





COOL SPOT

VIRGIN ● DM 120 ● JUNI

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	11
SCHWIERIGKEITSGRADE	2
BESONDERHEITEN	keine
KONTAKT	Sega
	✆ 040/227 09 61

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 94%

▲ Spot ist wohl das ulkigste Mega-Drive-Sprite des Jahres.
▲ Viele verschiedene Monster sorgen für Abwechslung.

MUSIK 95%

▲ Satte Stereo-Bässe dröhnen in jedem Level aus den Lautsprechern.
▲ Für buchstäblich jeden Geschmack, von jung bis alt, ist Musik dabei. Wahnsinn!

SPIELABLAUF 91%

▲ Spots Steuerung ist in Ordnung und erlaubt waghalsige Sprünge.
▼ Insgesamt verläuft das Spiel aber immer ziemlich ähnlich - eine kleine Enttäuschung.

ANFORDERUNG 90%

▲ Am beeindruckendsten ist wohl der Schwierigkeitsgrad.
▼ Für Anfänger etwas schwierig, aber schließlich macht Übung ja den Meister.

PROSCORE 93 %

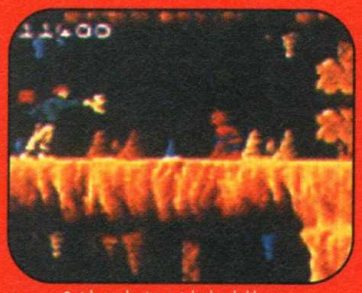
Cool Spot sieht nicht nur gut aus, sondern macht auch jedem einen Riesenspaß!

GAME GEAR

Doctor Octopus strebt einen neuen Rekord an: Der Kriminelle will seine Kollegen übertreffen und gleich Herrscher der ganzen Welt werden! Wie jeder Größenwahnsinnige mit einem solchen Anliegen, ist auch er zum Scheitern verurteilt. Dennoch liefert er Spiderman einige saftige Kämpfe und hat unfairerweise jede Menge Verstärkung!

Superhelden sind eine ganz besondere Rasse Mensch oder Außerirdischer, so sagt man. Spiderman, hinter dessen Maske sich der schüchterne Wissenschaftler Peter Parker verbirgt, hat aus seiner Leidenschaft für Spinnen ein zweites Ich gebastelt. Sein erster Auftritt auf dem Game Gear war ein starkes Stück und erregte allgemeine Bewunderung. Jetzt muß Spidey seinem Ruf im zweiten Abenteuer gerecht werden. Kann Return of the Sinister Six den Höhenflug wiederholen oder stürzt es im Dunkeln ab?

Habe ich die Musik nicht schon mal wo gehört? Sehr originell ist sie nicht, dafür wird sie ziemlich schnell abgenudelt – und wird nach einiger Zeit ärgerlich und störend. Nur bei den Endmonstern wechselt das Gedudel ab – aber da die zumindest in den ersten Stufen so einfach zu besiegen sind, flacht die Spannungskurve bald wieder ab. Zum Glück sind spätere Endmonster echte Brocken, die eine Menge Schweiß fließen lassen.



Spidey schwingt sich durch kluge Benutzung seines Netzes in die Action – so scheint es zumindest. Tatsächlich erwartet ihn Sekunden nach diesem Foto ein schmerzhafter Tod.

Das Heldensprite ist ein bißchen zu klein und gedrungen, um wie ein eleganter Kämpfer auszusehen. Allerdings krabbelt, springt und klettert er recht nett durch die Gegend. Mit einigen Power Ups "bewaffnet", schießt er Pistolenkugeln ab und schwingt sich mit seinem seidenen Spinnenseil von Gebäude zu Gebäude. Die Anwendung der Extras kann aber etwas schwierig sein, denn die Steuerung läßt zu wünschen übrig.

Die sechs, teils recht schweren, Levels geben reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten. Vor Doctor Octopus lauern zahllose Feinde, aber auch Aufgaben sind zu lösen und reichern das Spiel an.

Ihr beginnt mit nur drei Leben, könnt aber acht Treffer einstecken, ehe eines ausgehaucht ist. Andererseits werden sie durch sie späteren Endgegner nur so dahingerafft. Nicht mehr als drei Continues werden Euch spendiert, also heißt es: üben.

Spider-Man: Return of the Sinister Six ist ein enttäuschender Nachfolger des hervorragenden ersten Teils. Trotzdem gibt es viel zu tun, und Spidey-Fans werden das Modul wohl nicht so schnell wegpacken.

PROTIP Bleibt unten rechts auf dem Bildschirm, wenn Ihr gegen Elektro kämpft. Greift mit schnellen Tritten oder Hieben an.

Es scheint, als hätte Spiderman genug gehabt. Kein Wunder, denn mit den mageren drei Leben kommt er nicht allzu weit.

Die Endsequenz ist schon verdammt nahe, als Doctor Octopus hurtig nach Spideys Strumpfhosen greift.

SPIDER-MAN:
RETURN OF THE SINISTER SIX

ACCLAIM ● DM 80 ● JUNI

FORMAT 2Mbit
SPIELER.....1
STUFEN 6
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN.....continues
KONTAKT.....Acclaim
✆ 089/4550340

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 64%
▲ Detaillierte Landschaften mit guten Farben, fein gestaltet.
▼ Spider-Man ist, wie die meisten Monster, ziemlich enttäuschend geraten.

MUSIK 67%
▲ Flotte Hintergrundmusi läßt das Adrenalin nicht versiegen.
▼ Leider wird sie irgendwann eintönig, es gibt kaum Abwechslung.

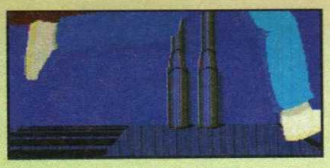
SPIELABLAUF 58%
▲ Verschiedene Sprünge und Bewegungsmöglichkeiten einschließlich dem berühmten Wandkrabbeln.
▼ Spideys Steuerung ist merkwürdig, und die Netze zerrt an den Nerven.

ANFORDERUNG 78%
▲ Ein schwieriges Spiel, das eine echte Herausforderung für Geschicklichkeitsfans ist.
▼ Langweiliger Spielablauf (überspringt Feinde und Geschosse) lähmt in den ersten Runden.

PROSCORE
66 %
Ein paar nette Ideen machen noch lange keinen würdigen Nachfolger des tollen ersten Spiderman-Spiels.

SPIDER-MAN
RETURN OF THE SINISTER SIX

SPIDER-MAN ® and all other Marvel characters and the distinctive likeness thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc and are used with permission.
Copyright © 1992, Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved.



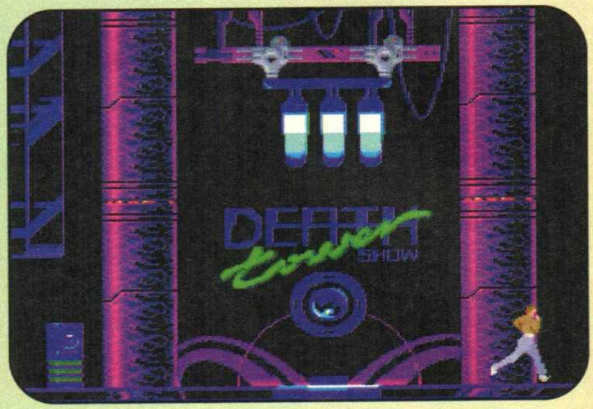
MEGA DRIVE

Wer Another World kennt, ist dem Science Fiction-Fieber schon verfallen. Unheimliche Welten in blau-lila Tönen, unheimliche Szenen in Roboscopegrafik und ein actionlastiges Abenteuer voller Tücken: Wer konnte sich dem Zauber dieses Superadventures entziehen!

Nach zahllosen Nachtschichten haben die Programmierer von Delphine jetzt auch den Nachfolger Flashback beendet. Gleich vorweg: Die Umsetzung von Delphines Computerhit auf das Mega Drive ist schlichtweg fantastisch!

Ihr spielt Conrad Hart, den jungen Agentenanwärter – der zu clever für den Geschmack einiger düsterer Gestalten ist. Nachdem er während seiner Ausbildungszeit über ein Geheimnis zuviel gestolpert gerät er ins Visier eines Heckenschützen. Nur knapp entkommt er der Salve – doch sein Handteleporter versetzt ihn an einen unbekannten Ort.

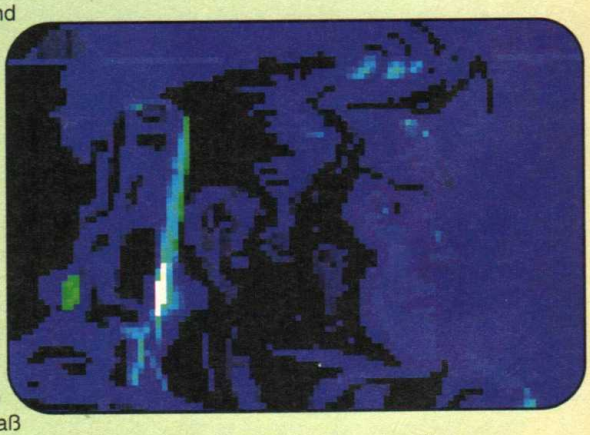
Ihr seid in Raum und Zeit gestrandet, müßt aber schleunigst zur Erde zurückfinden. Das furchtbare Komplott, von dem Ihr erfahren hattet, darf keinen Erfolg haben! Ob die seltsamen Einwohner dieses Planeten Euch weiterhelfen werden...?



FLASHBA

Wer ein gestrandeter Mann des GBUs (Büro für galaktische Untersuchungen) ist, läßt sich nicht so leicht verun-sichern. Euer Modul, die kostbare Erfindung, habt Ihr noch bei Euch und langsam kommt die Erinnerung an die Geschehnisse vor dem Anschlag zurück...

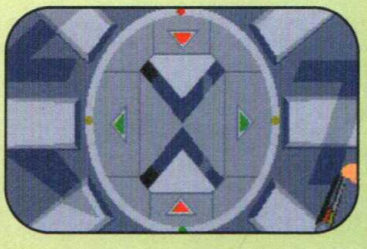
Ihr wart dahintergekommen, daß Außerirdische die Gestalt vieler Menschen übernommen haben. Alle wichtigen Positionen sind schon von Aliens in Menschenform besetzt. Zur Weltherrschaft der Invasorenn ist es nicht mehr lange hin. Ihr habt den grausigen Plan der Monster als einziger durchschaut und bislang überlebt! Stück für Stück müßt Ihr auf dem fremden Planeten Eure Identität wiederfinden, die örtlichen Regeln lernen und an einem spielerischem Wettbewerb teilnehmen, um einen Freiflug zur Erde zu gewinnen.



Schon der Auftakt ist überwältigend. Eine wunderschöne Anfangssequenz leitet zu Eurer mißlichen Lage über – jedoch so stimmungsvoll, daß Ihr zunächst gar nichts bemerkt. Grafik und Musik passen perfekt zusammen und sorgen für ein kinoartiges Erlebnis. Verschiedene Musikstücke begleiten denn auch das gesamte Spiel, von fantastischen Soundeffekten unterstützt.

Neben den verfeinerten, digitalisierten und dann völlig neu bearbeiteten Figuren wirkt Vorgänger Another World fast blockartig und grob. Butterweich und unglaublich

Übermut ist in Flashback erst nach bestandener Schlußszene angebracht: Dies ist nur einkleiner Vorgeschmack der Dinge, die im ersten Level auf Euch warten...

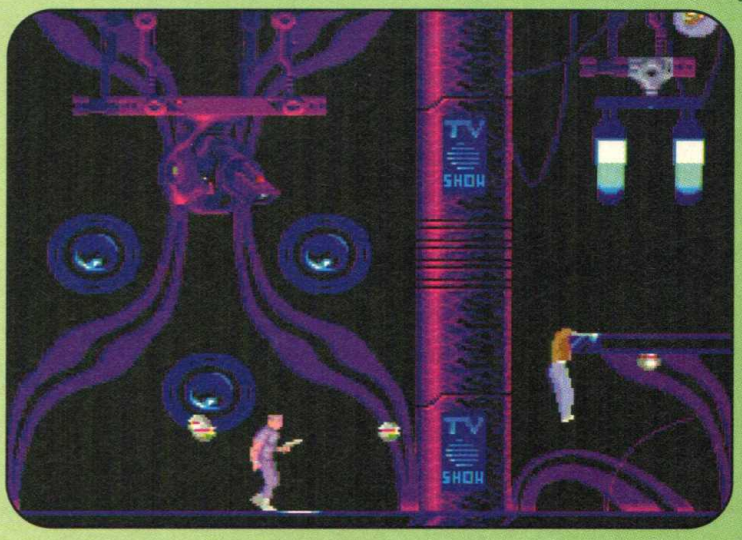


Wenn dieses Stück Schrott mich noch einmal an "meine nächste Filiale" verweist, werde ich handgreiflich!

Ständig muß dieser Eindringling auf wehrlose Bäume und Büsche schießen. Hat der Mann denn keinen Respekt vor Mutter Natur?

Auf Scritt und Tritt geratet Ihr auf dieser verrückten Zeitreise in knifflige Situationen. Vergeßt vor allem nicht, wer Ihr seid!

" Und hier ist der Gewinner der Ausscheidungskämpfe! Dr. Conrad Hart! Applaus, Applaus!!"



Jetzt muß er nur noch durch sieben Etagen des Todesturms stiefeln. Für Mr Hart doch sicher kein Problem, oder?

PROTIP Macht Euch als erstes mit der Steuerung vertraut! Übt kurze Sprünge über Tiefen hinweg und wagt Euch erst an breite Abgründe, wenn Ihr das Springen beherrscht.

geschmeidig huscht Hart durch das Bild.Er hat so weiche Spring- und Rollbewegungen, daß selbst die Technik des fabelhaften Prince of Persia dagegen abfällt! Solche Grafik hat man auf dem Mega Drive noch nicht gesehen!

Das Spielprinziep - Rätsel lösen, aber sehr auf seine Schritte und Gegner achten - ähnelt dem von Another World, ist aber auch verbessert worden. Es gibt mehr als 75 Filmszenen, Kamerafahrten, schräge Perspektiven und Zooms. Flashback, die Suche nach der Erinnerung, spielt in drei Welten, ist in 6 große Level unterteilt und umfaßt 200 Screens. Angesichts der vielen Todesarten freut man sich aus tiefstem Herzen über die Paßwortoptionen, mit der man das Spiel im zuletzt betretenem Level wieder aufnehmen kann.

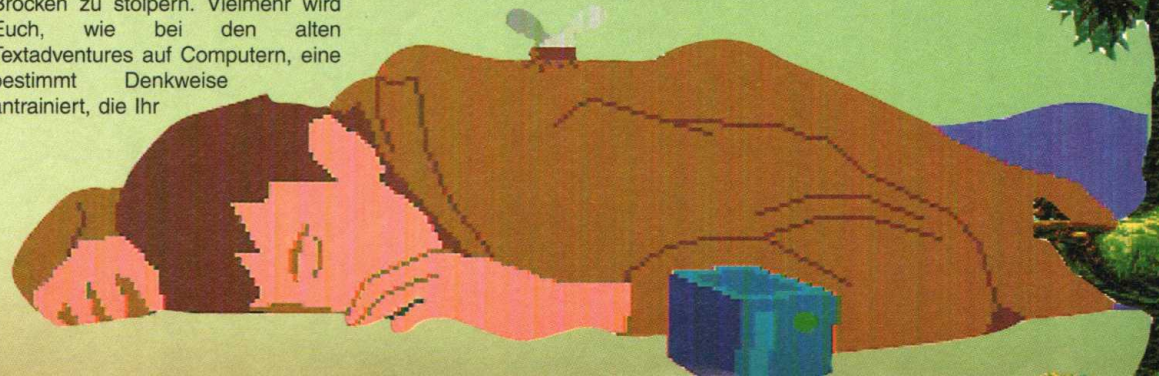
Am ehesten läßt sich das 12Mbit Modul noch mit dem Prince of Persia vergleichen, es übertrifft PoP jedoch bei weitem. An der glatten, doch detallierten und farblich perfekt abgestimmten Hintergrundgrafik kann man sich kaum sattsehen. Sie bringt es fertig, originell zu sein, wie auch das gesamte Spiel liebevoller und mit mehr Humor gestaltet ist, als sein Vorgänger.

In der Regel sieht man den Helden von der Seite, doch wird zuweilen gezoomt und eine kurze Filmszene eingeblendet. Die berühmt-berüchtigten Sterbeszenen dürfen natürlich auch nicht fehlen! Sie sind so gut geschnitten und von so bedrückender Musik untermalt, daß man sich unwillkürlich den Puls fühlt!

Man spielt sich nach und nach ein, ohne gleich zu Anfang über harte Brocken zu stolpern. Vielmehr wird Euch, wie bei den alten Textadventures auf Computern, eine bestimmt Denkweise antrainiert, die Ihr später braucht, um weiterzukommen. Flashback macht auf der Stelle süchtig, obwohl (oder weil!) es nicht so schwierig anfängt.

Man mag es kaum sagen, aber auch die Steuerung hält, was die gute Präsentation verspricht! Logischer und einfacher geht's nicht mehr und der Anblick des Helden, wenn er sich kugelt, duckt oder gewagte Sprünge unternimmt, ist schon Belohnung genug! Klammert er sich mit den Fingerspitzen an eine steile Kante, hält man die Luft an, und hat er einen Abgrund überwunden, stößt man sie wieder aus.

Schön, daß sogar das Schießen verbessert worden ist! Man kann jetzt besser zielen und seinen Helden leichter kontrollieren. Die Animation –



FLASHBACK

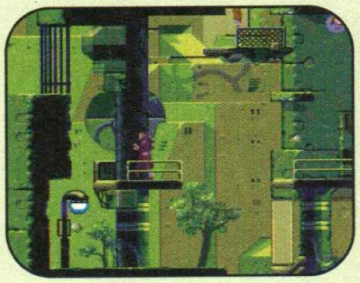
Ihr zieht gemächlich den Revolver und schießt dann schnell auf den Gegner – ist wiederum realistisch genug, um Krimifans zu begeistern. Wer frech ist, kann seinem Gegner auch mit der Pistole über den Schädel hauen!

Während man den Hintergründen des Komplotts immer näher kommt, tauchen Erinnerungen an Total Recall, Blade Runner oder Running Man auf – Hektik und gehaltvolle Rätsel halten sich perfekt die Waage. Das Spiel beginnt im Wald. Dort müßt Ihr einen Antiogradgürtel finden, bevor Ihr in die nächste Grube fallt. Habt Ihr das gute Stück nicht oder vergeßt Ihr, es vor dem Sprung zu aktivieren, könnt Ihr Euch die Geranien von unten ansehen.

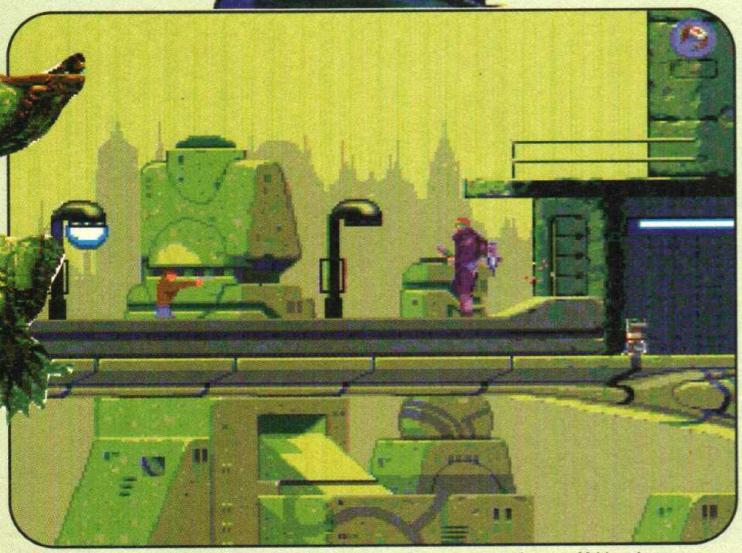
Dank dem Gürtel landet Ihr schließlich sanft in einer der vier städtischen U-Bahnstationen. Von dort aus geht es auf die Suche nach einem Paß, der Euch Zutritt zu einer öffentlichen Show verschafft. Im dritten Level hetzt Ihr durch die Veranstaltung. Von einer Plattform zur nächsten, immer mit einem Auge auf die vielen Killern spurtet Ihr nach oben.

Habt Ihr den heißersehneten Flugschein zur Erde geht es ab zur Taxistation. Dort erwartet Euch ein böser Schrecken: Die Station ist von Aliens besetzt worden. Wenn Ihr bis zum Levelende überlebt, nehmen Euch die Außerirdischen gefangen – sonst sterbt Ihr. Prompt verschleppt man Euch auf den Planeten der reizenden Gäste... aber wir wollen Euch nicht zuviel verraten. Nur dies: Es geht wild weiter: zu Lande, im All, und wer weiß, wo noch!

Genug der Worte. Ihr habt gemerkt, wie begeistert wir von diesem Supermodul sind. Nicht? Also noch einmal: Grafisch, klangtechnisch und spielerisch ist Flashback das Schönste, was dem Mega Drive bisher passiert ist – es setzt auf der Stelle neue Maßstäbe. Anstatt immer noch dazusitzen und weiterzulesen, solltet Ihr Euch schleunigst zu Eurem Händler begeben und ein Exemplar sicherstellen!



Die Landschaften sind so schön und fremdartig, daß man doch lange stehenbleiben und sie bewundern muß. Nur leider wird der ahnungslose Held dadurch schneller einen Kopf kürzer, wenn er nicht aufpaßt.



Großer Tusch! Der Mondmensch tritt auf! Das neue, stärkere Kraftfeld steckt sogar einen oder zwei Treffer weg.

FLASHBACK
THE QUEST FOR IDENTITY

US GOLD ● DM 130 ● JUNI

FORMAT	12Mbit
SPIELER	1
STUFEN	6
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	continues
KONTAKT	Sega
	✆ (040) 2270961

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 95%

▲ Einfach unglaublich, was die Programmierer auf den Bildschirm zaubern. Das Mega Drive hat einen neuen Grafikstandard bekommen!

▲ Butterweiche Animationen, Figuren wirken unglaublich echt. Sehr eigenwillige dramatische Farbgebung sorgt für Spannung.

MUSIK 94%

▲ Wunderbare stimmungsvolle Musik während des ganzen Spiels, von fantastischen Soundeffekten begleitet.

▲ Die Musik läßt Euch im Spiel versinken und wechselt mit jedem Hintergrund – einfach unwahrscheinlich!

SPIELABLAUF 90%

▲ Tolle Bandbreite von Bewegungsabläufen, darunter eine feine Roll- und Sprungart.

▼ Vielleicht ist das Springen etwas schwierig, aber das war's auch schon an Problemen.

ANFORDERUNG 93%

▲ Perfekt ausgewogener Schwierigkeitsgrad. Das Spiel fängt nicht zu schwer an und steigert sich dann immer weiter.

▲ Logische Rätsel und actionsgeladene Abenteuer sind optimal zu einem Superspiel verschmolzen.

PROSCORE 94 %

Ein würdiger Nachfolger zu Another World – und das seit langem beste Spiel auf dem Mega Drive.

MEGA DRIVE

Die Welt wird aus Angst vor Mutanten langsam hysterisch. Professor Charles Xavier, selbst ein Telepath, gründete deshalb die Liga der X-Men. Sie sollte den Menschen zeigen, daß Normale und Mutanten sehr wohl miteinander leben und die Supermänner der Welt sogar helfen können. Leider gibt es immer wieder Mutanten wie Dr. Magneto, die darauf bestehen, als Herrscher über die Menschheit anerkannt zu werden – zur Not mit Gewalt.

Nur die X-Men können den Menschen noch gegen solche Bedrohung beistehen. Im Gefahrenraum trainiert Xavier seine Leute anhand von Simulationen. Jetzt ist der Ernstfall eingetreten...

Magneto hat einen teuflischen Plan zur Unterjochung der Menschheit entwickelt, mit dem er auch gleich noch die X-Men los wird. Er hat den gemeinsten Computervirus der Welt programmiert und in den Rechner von Xaviers Gefahrenraum eingeschleust! Wird der Virus aktiv, muß jeder, der sich in den Räumen aufhält, mit teuflischen Illusionen kämpfen.

Ein ziemlich einfacher Screen erscheint, dann könnt Ihr einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen. Mehr als die Wahl zwischen Anfänger, Held und Superheld habt Ihr nicht.

Ein oder zwei Spieler können sich in das actionhaltige Hüpfspiel einklinken. Jeder der X-Men hat spezielle Eigenschaften, die für bestimmte Spielabschnitte überlebenswichtig sind. Deshalb könnt Ihr jederzeit einen anderen Charakter wählen – aber nicht beliebig oft.

Wenn Ihr in der Klemme seid, könnt Ihr andere Superhelden zu Hilfe rufen, aber jeder Rettungstrupp kann nur einmal geholt werden.

Es gibt nur sechs Levels, die aber ziemlich groß und voller Monster sind. Manche Endgegner sind auch kein Zuckerschlecken!

Die Grafik ist gut, aber für einen potentiellen Hit ist die Musik zu durchschnittlich. Zu zweit macht das Ganze schon viel mehr Spaß, aber alleine fehlt einem irgendwann die Action.

PROTIP Falls Ihr im ersten Level eine Biene umherfliegen seht, sucht Ihr Nest und schlagt darauf ein. Es fällt zu Boden und explodiert – und hinterläßt Extra-Energie!

Iceman weiß, wie man wirkungsvoll auftritt. Wolverine hat die Lage aber unter Kontrolle und wird alleine mit ihm fertig.

Hmm. Feuerkugeln sind nicht gerade Nightcrawlers Spezialität - sie sind ziemlich schmerzhaft!

Nach dem ersten level hat Cyclops noch das Gefühl, das Ganze war erst ein Test. Hat der eine Ahnung!

Weltraumsoldaten haben die unangenehme Eigenschaft, auf alles Fremde zu feuern. Dazu gehören auch nutierte X-Men!

X-MEN

SEGA ● DM120 ● JUNI

FORMAT	8Mbit
SPIELER	2
STUFEN	6
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	n/v
KONTAKT	Sega
	✆ 040/2270961

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 80%

▲ Schöne, gut animierte Sprites und große, beeindruckende Gegner.
▲ Hintergrundgrafik ist nicht durchweg gut, aber immer überdurchschnittlich.

MUSIK 71%

▲ Reichlich gute Effekte auf Eurem schmerzhaften Weg ans Ziel.
▼ Die Musik hat irgendwie kein Leitmotiv und ist viel zu langsam für das Spiel.

SPIELABLAUF 78%

▲ Macht zu zweit gleich viel mehr Spaß.
▼ Alleine wird es nach einigen Sitzungen langweilig.

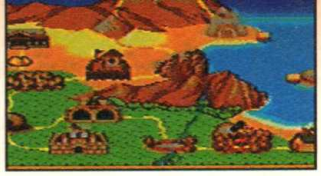
ANFORDERUNG 81%

▲ Nur sechs Levels, die aber riesig und actiongepackt sind.
▲ Drei Schwierigkeitsgrade bieten jeder Könnensstufe etwas!

PROSCORE

78 %

Einbe Unsetzung des X-Men-Automaten wäre noch besser gewesen, aber das Modul ist in Ordnung.

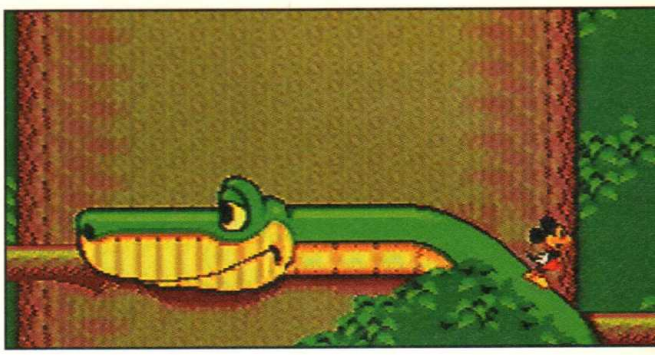


MASTER SYSTEM

Castle of Illusion hat mittlerweile stolze zwei Jahre auf dem Buckel, verkauft sich aber immer noch gut. Es ist ein Klassiker, doch hat Sega sich nicht auf den hauseigenen Lorberen ausgeruht, sondern fleißig am Nachfolger gewerkelt.

Während Mickey in einem Märchenbuch liest, schläft er ein und gerät in ein merkwürdiges Dorf. Er trifft eine hübsche Ente, die ihm erzählt, daß ein Riese den Schutzkristall ihres Dorfes gestohlen hat. Nun wird niemand je wieder lächeln können, wenn der Kristall nicht zurückgebracht wird.

Ihr ahnt es schon – Mickey, ganz Kavalier, macht sich auf zur Rettung des Dorfglücks. Einmal ein Held, immer ein Held, und so spaziert der Mäuserich ins ungewisse Abenteuer...



LAND OF ILLUSI

Es war schwierig, sich nach Castle of Illusion noch zu steigern, aber Sega hat es mit diesem tollen Spiel tatsächlich geschafft. Nach Land of Illusion wirkt selbst der Klassiker ein bißchen überholt.

Zunächst fällt der fehlende Optionsscreen auf. Dadurch kann man den Schwierigkeitsgrad nicht einstellen. Anfangs findet man sich fast blind zurecht, aber später wird das Spiel viel schwerer. Sobald die kleine Maus auf den Bildschirm hüpft, merkt man, daß dies ein gutes Modul sein wird. Warum? Land of Illusion ist bis in die Astzipfel liebevoll gestaltet. Mickey ist, obwohl er etwas träge läuft, wunderbar animiert. Es ist eine Freude ihm zuzusehen, wenn er Dinge aufhebt, wirft, läuft, durch Hindernisse stürmt und von einer Liane hängt. Abgesehen vom sauberen Eindruck, tragen diese Tupfer enorm zum tollen Spielgefühl bei.

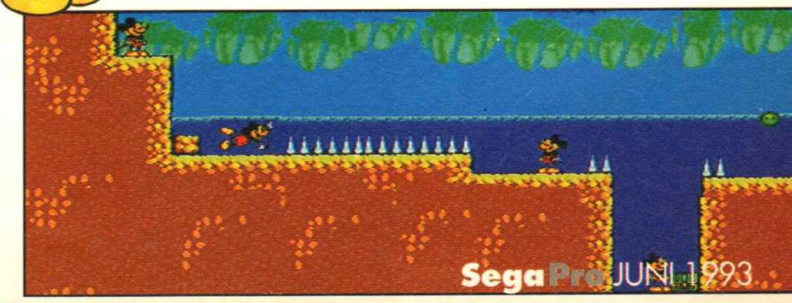
Nur bei Feindberührung muß man sich leider umgewöhnen. Im Gegensatz zum Vorgänger endet hier ein Bürzelsprung auf Feindeskopf tödlich für Mickey. Hierzulande wirft man mit Blöcken, um Monster umzubringen! Allzu viele Gegner gibt es eingangs nicht, dafür sind sie strategisch an ohnehin kniffligen Stellen plaziert. So wirkt das Spiel harmloser als es ist! Später kann man Monstern kaum noch auswe-

Hör mal Freundchen, läßt du mich jetzt durch oder nicht? Scheint, als muß Mickey zum Block greifen.

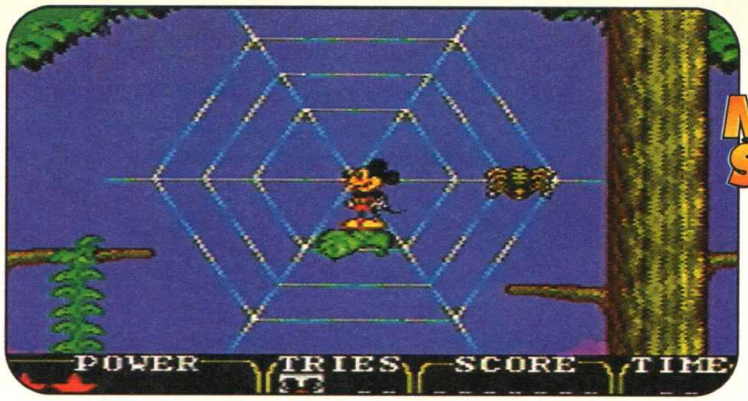
ichen und sie nur mit Mühe erledigen.

Insgesamt gibt es 17 Stufen, also viel mehr als im ersten Teil. Dafür sind aber einige davon ziemlich kurz. Ein Abschnitt besteht nur im Überqueren einer Schlange, die man vorher gefüttert hat!

Grafisch ist das Modul ein Traum. Grobe Landschaften und blockhafte Sprites sucht man vergeblich. Die Farben sind durchweg kräftig und verleihen dem Spiel noch mehr vom gewissen Etwas. Dies und die abwechslungsreiche Levelgestaltung haben auf dem Master System Referenzcharakter. In bestimmten Abständen werden animierte Zwischenszenen eingeblendet. Sie sind für den Spielverlauf unwichtig, tragen aber wiederum zum guten Eindruck bei. Als ob der Spaßfaktor noch nicht hoch genug



PROTIP Vergeßt im Wasserlevel nie die Zeit. Konzentriert Euch nicht auf das Luftholen, sonst ertrinkt Mickey kläglich!



Eigentlich sind die Spinnen keine schweren Gegner. Sie krabbeln meist sehr langsam von einer Seite zur anderen - Ihr dürft ihnen nur nicht in die Quere kommen!

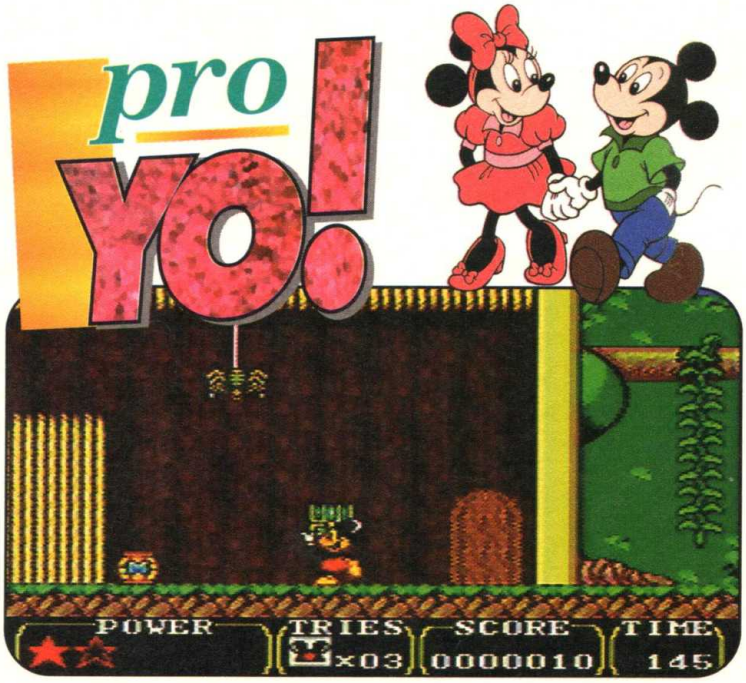
OF ON

Hier der Anfang des zweiten Levels. Der Fisch sieht zwar nicht nach viel aus, schwimmt aber verflixt schnell. Mickey muß schon sehr flink sein, will er mit heiler Haut am Schuppentier vorbei!

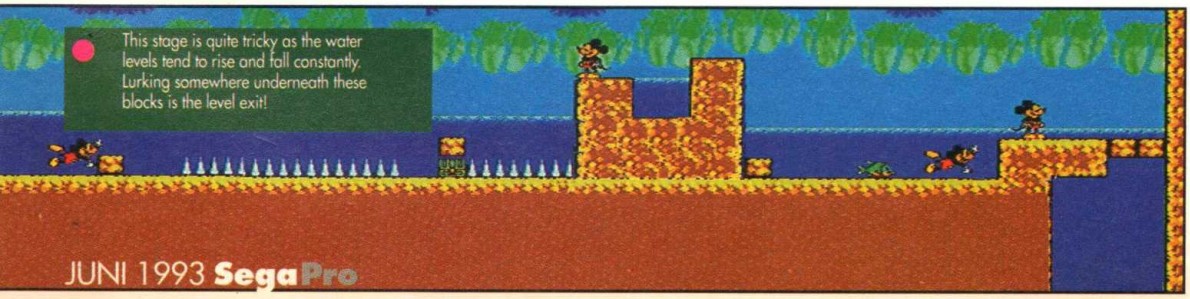
wäre, hat Sega bei den Extras wieder eins draufgelegt: Es gibt lampen, die dunkle Level aufhellen und Flugtränke, mit denen Mickey gefährliche Stellen überfliegen kann!

Die Melodien sind dem Master System angemessen, wenn auch nicht genial. Sie sind recht abwechslungsreich und gehen nicht auf die Nerven.

Land of Illusion ist für alle jüngeren Spieler ein Muß, wird aber wohl auch viele Erwachsene begeistern. Schon wegen der traumhaften Präsentation gehört es eigentlich in jedes Spieleregal!



Igitt, wie ich Spinnen hasse! Andererseits brauche ich den Honigtopf. Ob das Tier meine Schätze mag...?



This stage is quite tricky as the water levels tend to rise and fall constantly. Lurking somewhere underneath these blocks is the level exit!

LAND OF ILLUSION

SEGA ● DM120 ● JUNI

FORMAT	4Mbit
SPIELER	1
STUFEN	17
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v
KONTAKT	Sega
	✆ (040) 2270961

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 96%

▲ Unglaubliche Landschaftsvielfalt, gute Farbwahl und tolle Animationen.
▲ Viel Liebe zum Detail; Das MS wird voll ausgereizt.

MUSIK 78%

▲ Musikstücke der Level sind abwechslungsreich und gehen nicht auf die Nerven.
▼ Durchschnittliche Soundeffekte setzen der Qualität einen Dämpfer auf.

SPIELABLAUF 90%

▲ Schön viele Extras und Bewegungsmöglichkeiten für Mickey.
▼ Die Steuerung ist furchtbar träge, vor allem bei Feindsicht!

ANFORDERUNG 78%

▲ Die frühen Level sind zu einfach, aber spätere sind besser abgestuft.
▼ Selbst mäßig Begabte kommen vielleicht zu schnell durchs Spiel.

PROSCORE

92%

Ein buchstäblich zauberhaftes Abenteuer für Jung und Alt.

Euer Auftrag ist kitzlig: Überwacht mit modernster Ausrüstung das Anwesen von Ehepaar Martin, damit seinen fünf Gästen nichts passiert. Ihr müßt den Gastgebern mißtrauen und besonders uaf schwarze Figuren achten, die nachts durchs Haus schleichen .

Vor einigen Tagen wurden fünf Zivilisten gegen 16 Ulhr beim Betreten des Hauses gesichtet. Seither hat niemand das Anwesen verlassen. Nun muß das SCAT - das Sega Control Attack Team - herausfinden, was dort vor sich geht.

Kelli Medd, eine der Top-Agentinnen, hält sich Undercover bei einer Gruppe von Mädchen auf, die als Letzte zu Gast im Haus waren. Sie wird Euch helfen, Eindringlinge zu fangen und kann hoffentlich zur Lösung des großen Rätsels beitragen: Was geht im Hause Martin vor sich? Viel Glück - Ihr könnt es gebrauchen!

Night Trap ist zweifellos das umfangsreichste Spiel aller Zeiten. Mit 1,1 Gigabyte (ungefähr 8800 MBits!) mußte es auf zwei CDs gepreßt werden. Beeindruckend, auch, wenn die Datenfülle hauptsächlich von Ton- und Filmaufnahmen herrührt.

Nach kurzer Logo-Einblendung erscheint Commander Simms vom SCAT in voller Kampfuniform und weist Euch ein. Anschließend zeigt er Euch eine Karte von der Raumaufteilung des Hauses, und schon geht's los!

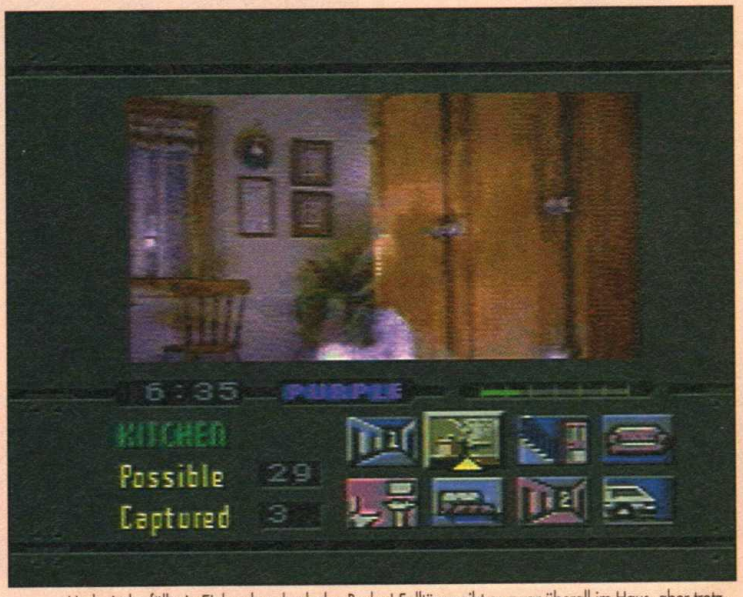
Erwischt! Die Stufen lösen sich in Luft auf, als die Falltür sich unter den Eindringlingen öffnet.

Der Bildschirm besteht überwiegend aus zwei Teilen – einem großen Videofenster, in dem das Spiel abläuft, und einem Kontrollfenster mit je einer Ikone pro Zimmer. Klickt Ihr auf eine Ikone, könnt Ihr nach kurzem statischen Rauschen das Geschehen in dem Raum verfolgen. Eine Anzeige verrät Euch, wenn Eure Kamera nahe einer Falle ist. Steht der Gradmesser ganz rechts, genügt ein Knopfdruck, um den erspähten Einbrecher im Boden zu versenken. Er ist dann für den Rest des Spiels außer Gefecht gesetzt. Aus unerfindlichen Gründen haben die Hausbesitzer diese Fallen einbauen lassen und mit einem Farbcode versehen. Ohne diesen Code könnt Ihr die Fallen leider nicht benutzen.

Zu manchen Zeiten schaltet sich Ehepaar Martin ins Spiel und ändert gemeinerweise den Farbcode. Hört Euch vorher ihre Gespräche gut an, denn sie geben wichtige Hinweise. Habt Ihr den neuen Code entschlüsselt, müßt Ihr Eure SCAT-Konsole damit füttern. Schon sind die Fallen wieder zugänglich.

Schafft Ihr es nicht, einen Einbrecher dingfest zu machen, wird er

Drei Minuten nach Spielbeginn, und schon schleichen finstere Gestalten ins Schlafzimmer. Zum Glück ist keiner drin, also kann ich schnell auf Schlafzimmer umschalten und die Typen überraschen.



Und wieder fällt ein Einbrecher durch den Boden! Falltüren gibt es zwar überall im Haus, aber trotzdem habe ich erst drei von 29 Kerlen gefangen!

Hui, tolle Mädels! Die würde ich gerne zum Tee einladen. Was auch immer bei Mr. Martin vor sich geht – es hat mit 19-jährigen Blondinen und Brünetten zu tun. Kann man ihm einen Vorwurf machen?

NIGHT TRAP

Eines der Mädchen hat das Gefühl, daß etwas nicht mit rechten Dingen zugeht. Ziemlich drastisch erklärt sie das Martins Tochter.

Dies ist der Etagenplan des Hauses. Merkt ihn Euch gut, denn Ihr müßt den Einbrechern überall hin folgen können.

wahrscheinlich einen Eurer hübschen Schützlinge aus einem der Zimmer entführen. Werden alle Mädchen geschnappt, wäscht Euch Commander Simmes gehörig den Kopf und das Spiel ist vorbei.

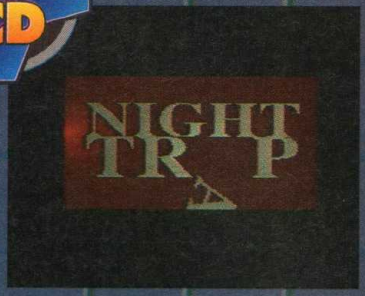
Einige Todessequenzen sind ziemlich ulkig, andere schlicht dämlich. Am lustigsten ist es aber immer noch, wenn ein Einbrecher in eine Falle tappt. Die besten Szenen sind Clouseau-reif! Die dichte Atmosphäre nimmt im Laufe des Spiels immer mehr zu. Es wird unglaublich schwierig, rechtzeitig hin- und herzuschalten, um alle Mädchen vor ihrem sicheren Ende zu bewahren!

Die Filmszenen – insgesamt gibt es über 1 1/2 Stunden – sind beeindruckend, und man bekommt wirklich genug fürs Geld geboten. Die ganze Musik kommt auch von den CDs, während das Mega Drive nur ein paar magere Soundeffekte beisteuert.

Das einzige Minus ist der wirklich schwere Anfang. Bei den ersten Versuchen werden die Mädchen innerhalb von Minuten gekidnappt, und man fragt sich, ob man vor Spielbeginn eine Anti-Terror-Ausbildung braucht. Wenn ihr durchhaltet, werdet Ihr aber bestimmt so süchtig nach Night Trap wie wir!

PROTIP Achtet auf Kelli, wenn Ihr sie seht. Sie hat Euch etwas Wichtiges mitzuteilen!

MEGA CD



NIGHT TRAP

SEGA ● PREIS n/v

CD ACCESS .....sehr schnell
SPIELER.....1
STUFEN.....n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN.....n/v
KONTAKT .....Sega

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 93%
▲ Die Filmsequenzen sind unglaublich flüssig, klar und laaang!
▼ Icons und Steuerungsoberfläche sind ziemlich einfallslos.

MUSIK 92%
▲ Soundtrack von CD-Qualität ist lippensynchron zum Film!
▼ Ein paar mehr Effekte vom Mega Drive wären nicht schlecht gewesen.

SPIELABLAUF 86%
▲ Eine tolle, neue Art, Full-Motion-Video im Spiel zu verwenden.
▼ Die Eingewöhnung fällt schwer. Sehr frustrierender Einstieg.

ANFORDERUNG 90%
▲ 1,1 Gigabyte Spiel sollten für eine gewisse Spieldauer bürgen.
▲ Selbst nach dem Lösen hat man immer wieder Lust auf eine neue Runde.

PROSCORE 87 %

Eine echte Herausforderung, die dank witzigen=r Einlagen und einer anspruchsvollen Handlung sehr lange anhält!

Das Toonland ist ein fröhlicher, bunter Ort, an dem alle Comicfiguren locker leben können und miteinander auskommen. Gibt es etwas Schöneres, als den ganzen Tag zu lachen und im Slapstick zu leben? Sorgenfrei waren die Bewohner des Toonlandes – zumindest, bis Montana Max dort eindrang.

Die Toons waren fleißig dabei, eine alte Lagerhalle zu säubern und aufpolieren, als sie unter dem Gerümpel eine Schatzkarte entdeckten! In ihrer Aufregung achteten sie nicht auf Max, bis der ihnen die Karte entrissen hatte. Prompt holte sich das alte Ekel den Schatz, entführte Buster Bunnys Freundin und verpaßte seinen Freunden eine gründliche Gehirnwäsche!

Da gibt's nur Eines: Buster macht sich auf die Pfoten, um alle zu befreien, und vielleicht doch noch an den Schatz zu kommen!

Gleich im Intro wird wohlige Cartoon-Atmosphäre verbreitet, als die Geschichte in Wort und Bild erzählt wird. Im ersten Level wird dann deutlich, daß das Spiel ideal für Jüngere ist: Obwohl viel los ist, kommt man sehr gut und schnell weiter.

Tiny Toon Adventures ist unheimlich spielbar – das Joypad fliegt einem von selbst in die Hand! Die Grafik ist fabelhaft, und der Spaßfaktor wurde viel stärke betont als die wilde Jagd oder schwierige Actioneinlagen. Durch die vielen Schmunzelstellen wird es aber nie langweilig.

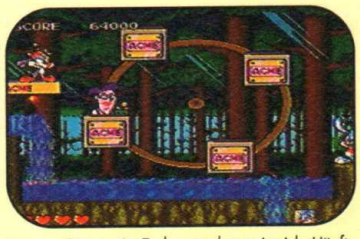
Man kann auf zwei Arten spielen: Entweder versucht man, so schnell wie möglich ans Ende zu kommen, oder man durchforstet jeden Teil der Levels und sucht alle Details und Extras. Die Levels sind so riesig, daß man auch beim zehnten Mal immer noch was übersehen hat!

Die Hüpferei wird auch nie so langweilig wie andere seiner Art. Buster Bunny (eine Art junger Neffe von Bugs) muß in jedem Level eine befreundete Schildkröte finden, die den Schlüssel zum Ausgang hat.

Auch die verwegenste Suche nach seinen Freunden kann Buster nicht vom genußvollen Verzehr sämtlicher verfügbarer Möhren abhalten. Es gibt Hunderte in jedem Abschnitt. Ab 50 Möhren erhält Buster mehr Energie für seinen Kraftpegel. Feine Extras sind mehr oder weniger gut versteckt. Buster kann sie unterschiedlich verwenden, aber am besten ist der Road Runner. Ihn gibt es als Bonus oder für 50 Möhren. Am besten ruft man ihn mit Knopfdruck, wenn die

Der erste Abschnitt ist zwar genauso chaotisch wie spätere, aber etwas einfacher schon!

Buster ergeht sich in der schönen, blauen See, muß sich aber vor Krebsen und hasenfressenden Fröschen in Acht nehmen!



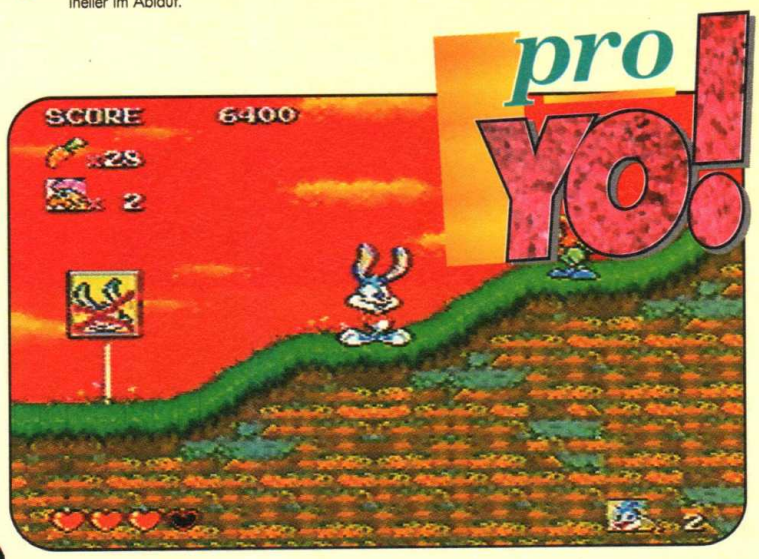
Der zweite Endgegner hat es in sich. Hüpft ihm rund 20 mal auf den Kopf, damit er aufgibt.

Hattu Möhren? Muttu essen! Genau das Richtige nach einem anstrengenden Heldentag!

Ähnlichkeiten zu Sonic sind schon recht auffällig. Trotzdem wirkt die spezielle Toons-Mischung origineller im Ablauf.

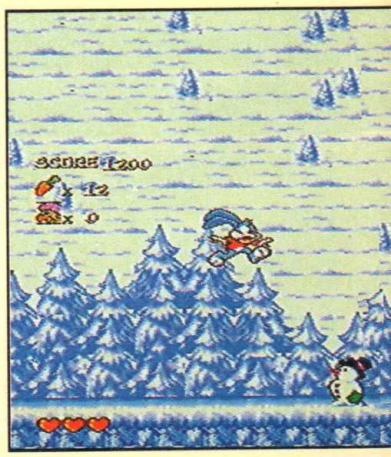
Tretet Ihr auf einen Rechen, wird Buster kurz betäubt. Solche und ähnliche Feinheiten können immer wieder begeistern.

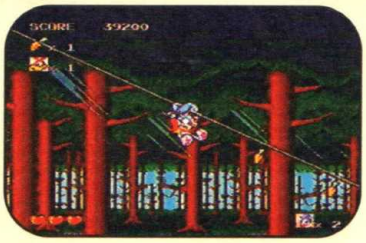
PROTIP Nicht immer ist nach vorne die beste Richtung. Manchmal müßt Ihr auch wieder zurückgehen, um den Ausgang zu finden.



pro YO!

Darauf hat Buster gerade gewartet! Der kleine grüne Freund wird ihm jetzt den Ausgang zeigen. Der ist nicht immer leicht zu finden - und in manchen Levels zweimal vorhanden!





Buster ist nicht nur ein aufgeweckter, kleiner Hase, sondern kann seine langen Lauscher sogar als Seilgriffe mißbrauchen. genial!

- Der Feuerlevel ist sehr viel schwerer als seine Vorgänger und erfordert viel Übung.

Situation sehr kniffig ist. Dann erscheint er sofort und rennt alle Gegner platt!

Buster bewegt sich flüssig und ist sehr liebevoll bearbeitet. Er beschleunigt beim Laufen, springt auf putzige Art hoch und kann sich von Wänden abprallen lassen. Zwar fehlt der Supersprung aus der Nintendo-Fassung, aber dafür gibt es Dutzende anderer toller Details. Wer sonst stolpert schon über Cocadosen, haut sich einen Rechen an den Kopf oder tobt gegen Wände?

Andere Dinge ähneln Sonic sehr stark. Bewegliche Wände, Stacheln, fallende Steine, selbst Busters Bewegungen erinnern sehr an das Igelspiel. Trotzdem schafft Tiny Toons eine geniale Verbindung der besten Mario-, Sonic- und Zeichentrickelemente zu einem Klassspiel!

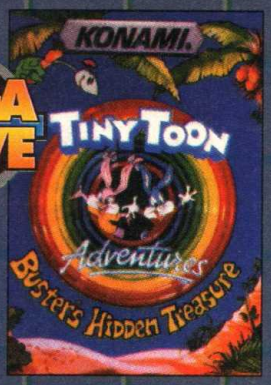
Auch, wenn Ihr relativ schnell bis ans Ende kommt, werdet Ihr Busters Abenteuer immer wieder aus dem Schrank holen!

Acme Looniversity ist die heimat der Toons, aber auch des diebischen Max.

Tiny Toon Adventures, names characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER entertainment Company, LP.

- Habt Ihr die Eiswelt erreicht, ist das Spiel ungefähr zur Hälfte geschafft. Dafür brauchten wir einige Stunden, aber später wird es viel schwerer!

MEGA DRIVE



TINY TOON ADVENTURES

KONAMI ● DM 120,- ● JUNI

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	33
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Paßwort
KONTAKT	Konami
	✆ 069/9508120

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 92%

▲ Tonnenweise unterschiedliche Hintergrundgrafik; Jede Welt ist anders.
▲ Absolut süß mit toller Farbwahl, dabei nicht übertrieben.

MUSIK 90%

▲ Eine prima Comicmusik stimmt auf das Spiel ein.
▲ Massenhaft geniale, slapstickartige Effekte.

SPIELABLAUF 89%

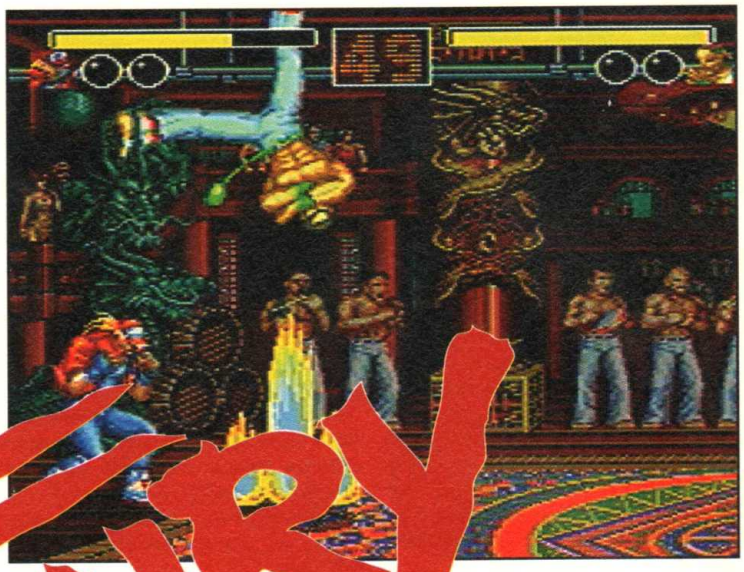
▲ Das Sprite steuert sich kinderleicht und hat viele Bewegungsmöglichkeiten.
▼ Das Geschehen wiederholt sich vor allem in den ersten Abschnitten etwas zu sehr.

ANFORDERUNG 71%

▲ Ein phantastisches Geschicklichkeitsspiel für Jüngere und Anfänger.
▼ Profis haben das Modul schnell durchgespielt, zumal es beliebig viele Continues gibt.

PROSCORE 90 %

Obwohl man schnell Fortschritte macht, gibt es viele Levels, die die Spieldauer erhöhen.



FATAL FURY

MEGA DRIVE

Es gibt ein Viertel in der Stadt, in das sich nur Verzweifelte oder Selbstmörder wagen. South Town wird von drei Dingen beherrscht: Geld, Macht und Gewalt. Alle werden von einem Mann konrolliert: Brutalo Geese Howard.

Die Brüder Terry und Andy haben einen besonderen Grund, Howard zu hassen. Er ist für den frühen, furchtbaren Tod ihres Vaters verantwortlich, der ein Kampfsportexperte war.

Jetzt können die beiden Rache nehmen, denn das King-of-Fighters-Turnier steht bevor. Straßenkämpfer aus aller Welt treffen aufeinander. Von Howard, der auch antritt, gesponsert, tun sich die Brüder mit Joe Higashi zusammen, um den Tod ihres Vaters zu vergelten. Higashi war früher selbst Mu-e-tai-Weltmeister, ist also ein starker Verbündeter.

Bislang gab es wenig Duell–Prügelspiele auf dem Mega Drive, also stößt diese Umsetzung vom Neo Geo in eine echte Marktlücke. Ein oder zwei Spieler wählen je einen aus neun Kämpfern und tragen einen "Gewinner von Dreien"–Wettkampf aus, um den Sieger zu küren. Jeder Knabe hat bestimmte Bewegungsabläufe, die Ihr mit Knopfdruck und Padbewegungen aufruft. Die Jungs sind in Stärke und Gewandheit sehr unterschiedlich, und Geese Howard ist natürlich der ultimative Gegner überhaupt!

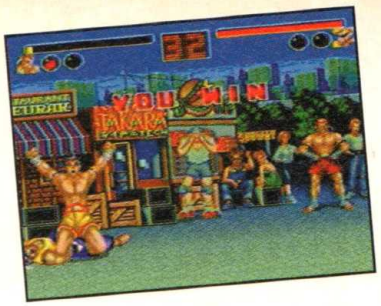
Ein kurzes Intro stimmt auf die Kämpfe ein, und danach wählt Ihr entweder Optionen oder beginnt gleich. Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad einstellen, die Zahl der Continues wählen und die Knopfbelegung ändern.

Man kann zwei verschiedene Spiele spielen. Einmal gibt es das normale Turnier, bei dem das Ziel ist, Howard zum Schluß zu besiegen. Daneben könnt Ihr auch reine Duelle gegeneinander oder mit gewählten Gegnern austragen. Die besonderen Sprung-, Schlag- und Trittkombinationen jedes Kämpfers wird angezeigt, so daß Ihr nicht nur die normalen Abläufe benutzen müßt.

Terry, Andy und Joe haben je vier Spezialbewegungen von unterschiedlicher Wirkung. Manche Knopf-Pad-Kombinationen für diese Abläufe sind extrem schwer aufzurufen und erfordern endlose Übung. So wird man Joes Tiger-Kick oder Andys Shotgun-Kick erst nach mehreren Sitzungen beherrschen. Die normalen Bewegungen können ausgeführt werden, je nachdem, ob Ihr gerade steht, springt, Euch duckt oder nach vorne lauft. Diese einfachen Bewegungen werden mit den drei Knöpfen aufgerufen. Die Belegung kann im Optionsscreen geändert werden.

Die Grafik ist, man kann es nicht anders sagen, gut. Jedes der Sprites ist fast einen halben Bildschirm hoch und sehr sauber animiert. Auch im Hintergrund ist immer Bewegung, so daß man die krakeelenden Zuschauer geradezu fühlt.

Der gesampelte Sound ist recht stimmungsvoll – es gibt Schreie, Grunzer, Stöhnen und gelegentlich splitternde Knochen! Die Musik begleitet Euch von Anfang bis Ende. Die Stücke sind teils nervig, teils ziemliche Ohrwürmer. Wenn ihr



Geese ist von Andys erstem Auftritt beeindruckt, aber auch leicht beunruhigt!

Terry und Geese im abschließenden Kampf auf Leben und Tod. Wer wird aus dem Dojo steigen, und wer wird auf der Bahre hinausgetragen? Alleine Eure Geschicklichkeit und ein kleines Stück Plastik mit Knöpfen entscheiden hier.

Nachdem Ihr Max besiegt habt, wird Geese eindeutig nervös. Läuft da eine Verschwörung gegen ihn?

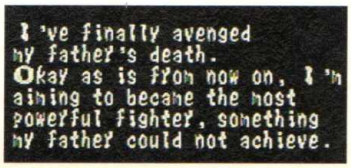
Schließlich trefft Ihr auf den Mörder Eures Vaters und schwört Rache!

Andys Feuerball hält springende Feinde auf Abstand. Die Joypadkombination für den Feuerball läßt sich leicht erlernen, aber andere Abläufe sind viel gewöhnungsbedürftiger!

keine Lust auf Beschallung mehr habt, schaltet Ihr die Musik im Optionsscreeen aus.

Dieses Prügelspiel ist ziemlich gut geraten und sollte alle beschäftigen, die auf die Umsetzung von Street Fighter II warten. Ein Manko ist aber der begrenzte Spielablauf. Habt Ihr das Turnier und die Duelle gewonnen, gibt es nicht mehr viel zu tun und der Anreiz ist weg. Aber bis dahin ist es dank der Schwierigkeitseinstellung und harter Gegner noch etwas hin!

PROTIP Werft Eure Gegner nur, wenn Ihr ganz dicht an ihnen dran seid und viel Energie übrig habt. Falls Ihr den Gegner verpaßt, verliert Ihr nämlich eine Menge Stehvermögen!



FATAL FURY

SEGA ● DM 130 ● JUNI

FORMAT	12Mbit
SPIELER	2
STUFEN	9
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	continues
KONTAKT	Sega
	✆ 040/2270961

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 86%

▲ Riesensprites, deren Animationen Mega Drive-Standards fast sprengt.
▲ Tolle, animierte Landschaften, durch die das Spiel Leben bekommt.

MUSIK 81%

▲ Massenhaft gesampelte Sounds und Sprachfetzen in jedem Kampf.
▼ Die Musik ist zu Anfang ok, nervt aber nach einiger Zeit.

SPIELABLAUF 82%

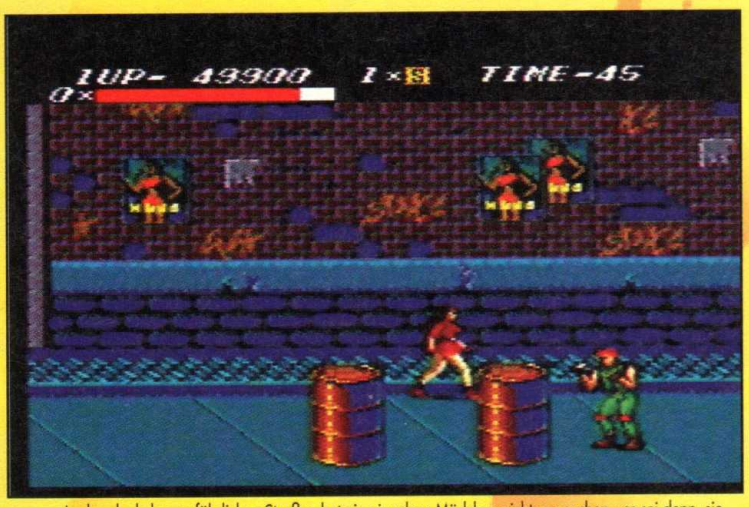
▲ Eine herzhafte Prügelei macht doch immer wieder Spaß.
▼ Nur schade, daß jeder einen möglichst perfekten Street-Fighter-II-Clone abliefern will!.

ANFORDERUNG 84%

▲ Manche Gegner, wie Geese Howard, sind auf der schwersten Stufe ganz harte Brocken.
▼ Auf easy und normal ist das Spiel viel zu leicht.

PROSCORE 84 %

Reichlich Action und Bewegungsabläufe, aber irgendwann wird's langweilig. Trotzdem eine der besten Einzel-Prügeleien.



In den dunkelen, gefährlichen Straßen hat ein einzelnes Mädchen nichts zu suchen - es sei denn, sie heißt Blaze! In dem Fall kann sie gehen, wohin sie will und alles umnieten, was ihr in die Quere kommt.

Blaze kümmert sich um einen großen Straßenpunk, der von ihrem Charme offenbar geblendet ist. Kein Wunder, daß er verdutzt aussieht, schließlich hat man ihm seine Arme auf den Rücken gedreht und ihn getreten!

MASTER SYSTEM

Einst herrschte Frieden in der Stadt, aber dann wurde sie von Verbrecherorganisationen übernommen. Überall herrschen Angst und Gewalt und niemand geht mehr unbehelligt die Straße entlang. Die Zeit, fax- und telefonbestückter Luxuskarossen ist vorbei. Der Pöbel ist unterwegs und dessen Standardausrüstung sind Schläge und Messer. Doch auch hier gibt es noch ein Fünkchen Hoffnung. Streets of Rage handelt von 3 Ex-Polizisten, die das Recht buchstäblich auf eigene Faust vertreten. Gewiß sind sie die leichtsinnigsten Typen auf der Welt, aber diese Mission haben sie sich in den Kopf gesetzt. Helft Ihr ihnen dabei?

STREETS OF RAGE

Gleich zu Anfang fällt die bestechend gute Grafik auf. Neonschilder leuchten im Hintergrund auf und die Kulisse wechselt ständig. Es gibt Fahrstühle, eine Einkaufspassage und ein beeindruckendes Hauptquartier des Oberbösewichts. Ganz so schön wie auf dem Mega Drive sieht das alles freilich nicht aus, aber die Umsetzung ist beachtlich. Leider gibt es ein paar Probleme.

Einmal flackern die Sprites ziemlich stark und dann fehlt auch die 2-Spieler-Option. Dabei macht doch das mutige Ausschreiten zu zweit viel mehr Spaß und gehört zum motivierendsten, was es auf dem Mega Drive gibt. Diese Möglichkeit, auf dem Amstar System zu verbauen ist zwar unverzeilich, aber dafür nutzt Sega wenigstens das 4MBit mit Sound und Grafik voll aus.

Jeder Level hat eine andere

PROTIP Greift die Endgegner jeweils erst an, nachdem sie aufgehört haben, ihre Spezialwaffen einzusetzten.

Hintergrundmelodie. Obwohl sich die Stücke ähneln, fetzen sie doch gut los – vor allem während der endlos langen Schlußkämpfe. Die Obermotze brauchen ewig, bis sie besiegt sind und Ihr braucht viel Übung, bis Ihr die richtige Taktik für jeden gefunden habt. Natürlich kann auch der eine oder andere Hauptgegner schon beim ersten Kampf besiegt werden, aber alle sind ziemlich zäh. Andererseits gibt es drei Continues und außer der schwierigsten Einstellung bietet Streets of Rage sonst keine ernsthafte Herausforderung.

Wie bei allen Straßenkampfspielen ist die Art und Zahl der besonderen Schlag- und Trittkombinationen wichtig für die Motivation. In dieser Beziehung bietet SoR einiges. Vom Back Drop über den hammerharten Double Knee Kick bis zum Head Blow kann sich der Spieler austoben.

Ihr habt nicht nur die Auswahl an besonderen Schlägen und Tritten, sondern müßt auch die normalen Bewegungen steuern lernen. Zum Beispiel müßt Ihr den Gegner packen und werfen, während Ihr auf den Beinen landet - und nicht auf dem Rücken. Es gibt auch einen besonderen Angriff: Ein aufgemotzter Polizeiwagen rast ins Bild und ein arrogant aussehender Polizist springt aus dem Sonnendach und läßt seinen Raketenwerfer sprechen. Sofort sind alle Feinde im Bild beseitigt!

Wenn man sich durch die Straßen und Häuser prügelt, wird die Klopperei irgendwann langweilig, da man die Steuerung bald beherrscht und die Feinde immer in der gleichen Formation angreifen, wird alles recht vorhersehbar. Später werden dann zur Unterhaltung weitere Prügelknaben eingestreut, aber am meisten hat man an den Endgegnern zu knobeln.

Eine Zeitlang hält die Motivation "Ich will nur noch den nächsten Level sehen" an, aber das Spiel wird trotzdem nicht alle begeistern. Dennoch ist es für MS-Verhältnisse hervorragend gelungen! Mit einer Zwei-Spieler-Option wäre SoR leicht das beste Prügelspiel für das Master System. So aber ist es fraglich.

Du bleibst hier stehen, während ich ein Rad schlage und Dich in den Boden stampfe.

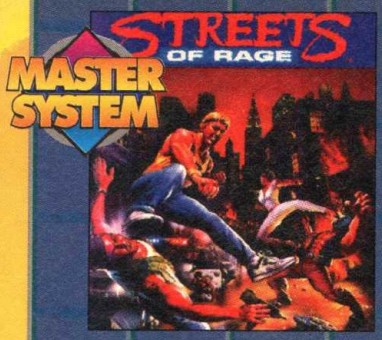
Nicht der gemütlichste Ort für ein Nickerchen, aber die zwei grünen Männchen scheint's nicht zu stören!

Dieser Endgegner ist blöd! Er steht in einem Feuerkreis und kann seinen Feind nicht sehen.

Nur eine kleine Rangelei nebenbei - oder steckt mehr dahinter?

Wählt Adam, Axel oder Blaze als Kämpfer - nur schade, daß Ihr allein spielen müßt!

Probleme? Dann ruft einen Eurer Superfreunde und der Feind wird weggepustet wie nichts!



STREETS OF RAGE

SEGA ● DM 90 ● JUNI

FORMAT	4Mbit
SPIELER	1
STUFEN	8
SCHWIERIGKEITSGRADE	2
BESONDERHEITEN	continues
KONTAKT	Sega
	✆ 040/2270961

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 89%

▲ Fantastische Hintergrundgrafiken und blitzenden Neonreklamen und vieles mehr

▼ Detallierte, aber kleine Sprites, die zuweilen flackern.

MUSIK 88%

▲ Jeder Level hat eine andere Hintergrund musik.

▼ Zuwenig und nicht besonders auffällige Soundeffekte.

SPIELABLAUF 90%

▲ Alle Bewegungen sind gut zu steuern und es gibt viele.

▲ Alle drei Helden haben eigene Abläufe.

ANFORDERUNG 78%

▲ Die Endgegner sind harte Brocken.

▼ Mehrere Continues und nur zwei Schwierigkeitsgrade verkürzen die Lebensdauer des Moduls.

PROSCORE 89 %

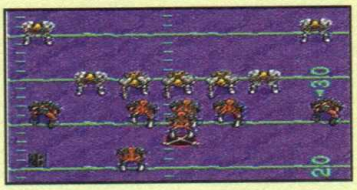
Ein klasse Beat'-Em-Up fürs Master System. Das Warten hat sich gelohnt, aber die Zwei-Spieler-Option wird schmerzlich vermißt

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

MEGA DRIVE

Man nehme ein typisches American-Football-Spiel, wechsle die Spieler gegen außerirdische Monster aus, kleide sie in tödlich gespickte Rüstungen und setze sie auf einen unebenen Platz voller Löcher, Minen und Feuergruben. Man gebe eine Portion übler Tritte und einen höchst bestechlichen Schiedsrichter hinzu, schon ist die üble Mischung fertig. Der sadistische Brutalo-Sport des Chaosuniversums ist gemixt.

Zwei Monsterteams treten auf einem rechteckigen Feld gegeneinander an, das in Streifen unterteilt ist. Ziel der Übung ist es, einen merkwürdig geformten Ball zum anderen Spielfeldende zu tragen oder zu werfen. Komisch oder was? Jeder, der dem Spiel zum ersten Mal zuschaut, merkt, daß die zuschauer wohl die Gewälttätigkeit mögen, denn etwas anderes ist an dem Sport nicht dran. Selbst die Trainer schreien nach dem Untergang des Gegners!



Man kann gar nicht umhin, die Ähnlichkeit von Mutant League Football zu John Madden Football zu sehen. Beide Spiele sind von Electronic Arts, und alle Abläufe sind, mit geänderten Namen und anderer Grafik, vom Klassiker übernommen worden.

In Optionsscreen wählt Ihr Eure und die gegnerische Mannschaft. Spielt Ihr alleine, steuert der Rechner den Gegner. Außerdem könnt Ihr die Art des Spielfelds, die Dauer der Matches und vieles Andere mehr einstellen.

Jede Mannschaft wird mit Schädeln bewertet: Je mehr Schädel sie hat (bis zu fünf), desto besser spielt sie.

Die Mannschaftsmitglieder gehören unterschiedlichen Rassen an, jede mit ihren besonderen Vorzügen. Menschen sind gute Verteidiger, Orks und Oger sind für die Abwehr wie gemacht, und die merkwürdigen Aliens sind hervorragende Fänger.

Die Steuerung gleicht fast haargenau der von John Madden. Ihr braucht jetzt aber nicht mehr umständlich im Handbuch nach Knopfkombinationen zu suchen, sondern ein Menü aufrufen. Es erscheint über dem Kopf Eures Quarterback und erleichtert Spieländerungen erheblich.

Ihr könnt den Grad an Gewalt im Optionsscreen auf einer Fünferskala einstellen. Wer sich auf fünf austobt, ist schon fast ein Fall für den Psychologen. Da werden Spieler zerquetscht, zerbombt oder einfach in der Luft zerrissen, damit sie ja kein Touchdown erzielen.

Trotz des gewalttätigen Deckmantels gelten nach wie vor die Regeln des American Football. Fans des Ursports können sich schnell eingewöhnen. Einige, natürlich ziemlich fiese, Plays gibt es schon. Die benutzt man, wenn man mal eben ein paar Gegner beseitigen oder seinem Team mit ein paar Zaubersprüchen einen Vorteil verschaffen will. So lassen sich z.B. die Fähigkeiten der eigenen Mannschaft steigern. Man kann sogar den Schiedsrichter umbringen, wenn er sich von der Gegenseite bestechen läßt!

Während jedes Spiels gibt der Trainer Ratschläge, Lob und kräftuge Tritte in das Hinterteil schlechter Spieler. Nützlich sind seine Tips allemal. Wenn Ihr sie beherzigt, steigen Eure Gewinnchancen deutlich.

Die Figuren sind groß, bunt und sehr detailliert gezeichnet. Die Animation ist so gut wie die bei John Madden, also einfach, aber zweckmäßig. Der Hintergrund scrollt glatt - selbst, wenn man von oben aufs Spielfeld sieht statt aus der falschen 3-D-Sicht. Der Sound ist sehr gut, wenn auch recht negativ. Stöhnen, Grunzen, Knochenbersten - alles ist drin!

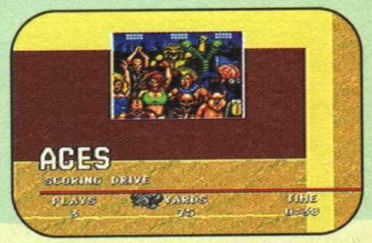
Schade, daß sich nach den anfangs noch frischen, guten Grafiken und Sounds ein eher langweiliges Spiel entwickelt. Vielleicht macht der äußerst derbe Humor zu Beginn Eindruck, aber bald fehlt einem das gewisse Etwas, das John Madden auszeichnet und zu einem Klassiker macht.

Wem John Madden zu kompliziert war, der hat vielleicht seinen groben Spaß an Mutant League. Wenn Ihr American Football schon in anderen Varianten gespielt habt, ist dies aber nicht das aufregendste Modul.

In such a high-risk game, death is common so each team carries a healthy selection of spare players.

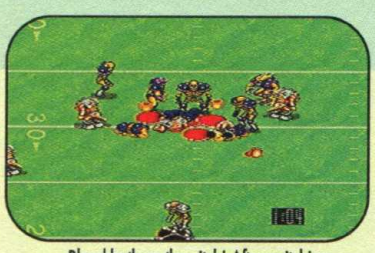
The play selection screen looks a tiny bit familiar, doesn't it? Well, "If is isn't broken, don't fix it," as the saying goes.

Missed me! Only 15 yards to go before the player with the ball can perform his stupid touchdown dance.

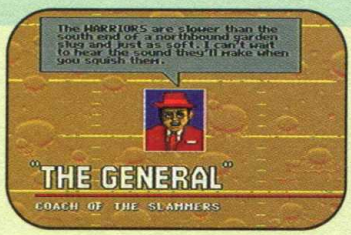


Touchdown! The crowd of assorted species roars with approval as your team prepares for the extra point.

PROTIP Wenn Ihr den Schiedsrichter bestecht, ruft er beim nächsten Spiel von Euch eine Strastoß aus, und Ihr erhaltet fünf weitere Yards zuerkannt!



Blood bath on the pitch! After switching the ball for a bomb, the opposing team's defense has been blown into orbit!



Diese Trophäe ist der Traum eines jeden Teams. Sie symbolisiert Stärke, Talent und perverse Gewalt. Du mußt nur jedes Team in der näheren Umgebung umhauen, um sie zu bekommen...

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

EA ● DM 120,- ● JUNI

FORMAT	8Mbit
SPIELER	2
STUFEN	n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE	5
BESONDERHEITEN	Paßwort
KONTAKT	Sega ✆ (040) 2270961

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 78%

▲ Große, klare Sprites und ein weicht scrollendes Feld machen einen guten Eindruck.
▼ Die Hintergrundgrafik ist langweilig und manche Animationen sind ziemlich mißlungen.

MUSIK 80%

▲ Durchweg viele schmerzhafte Soundeffekte und gelegentlich ein digitalisierter Satz.
▲ Eine ganze Reihe Musikstücke heben die Spannung.

SPIELABLAUF 74%

▲ Brutalität und Blutfluß werden wohl viele Leute ansprechen.
▼ ...zumindest eine Zeitlang. Danach hat man sich an die Spielweise gewöhnt und es bleibt nur ein weiteres Football-Mo übrig.

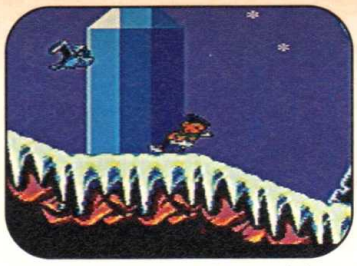
ANFORDERUNG 71%

▲ Reichlich Mannschaften, die Ihr in Einzelspielen oder Turnieren vertrimmen (oder es versuchen) könnt.
▼ Habt Ihr die Playoffs gewonnen, bleibt kein großer Anreiz übrig!

PROSCORE 72 %

Eine tolle Idee, der aber die Spieltiefe von John Madden und damit das Zeug zum Klassiker fehlt.

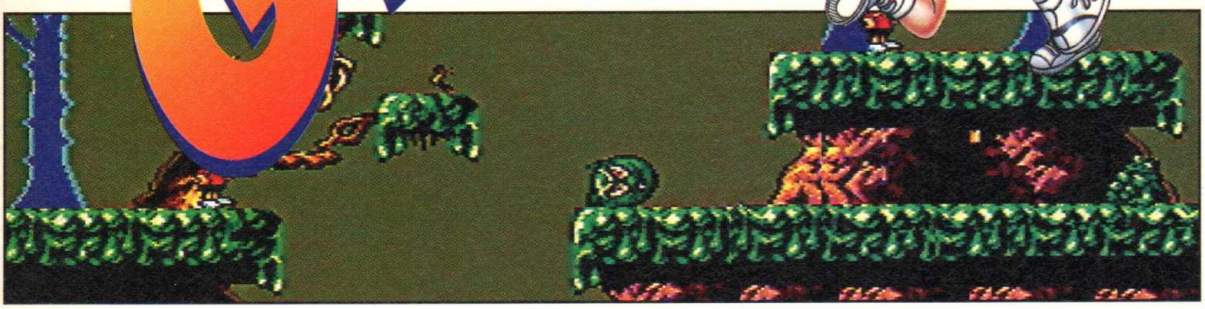
Ronald zeigt Mick den Levelausgang und lädt ihn gleich zu ein paar Hamburgern ein.



Mac hält an seinem Lieblingsgewehr fest, auch, wenn überall Schneebälle herumliegen.

PROTIP Schießt erst alle Feinde ab, bevor Ihr auf eine Plattform hüpft. Seid Ihr erst mal oben, wird es fast unmöglich!

GLOBAL GLADIATORS



MASTER SYSTEM

Mick und Mac sind zwei amerikanische Durchschnittskids, die ein ganz normales Leben führen. Nur werden ihre Träume schneller wahr, als sie gedacht hätten, denn die Beiden schlüpfen in die Rolle ihrer Superhelden, den Global Gladiators!

Eines Tages saßen sie in ihrem Lieblings-McDonald's, verschlangen ihre Brötchen und ihre Comics, da tauchte Ronald, der Hausclown auf. "Ihr könnt wie die Gladiators sein", meinte Ronald, "und den Müll der Welt bekämpfen!". Sprach's, hinterließ zwei Wasserpistolen und verschwand.

Da konnten Mick und Mac nicht widerstehen. Ohne eine Sekunde zu zögern, machten sie sich auf den Weg ins Heldendasein!

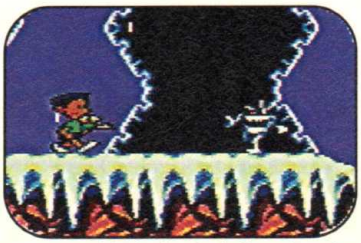
Ziel der Global Gladiators ist es, die Welt vom Müll zu befreien. Aber anstatt Papier aufzusammeln, müssen die beiden Hunderte von Schleimkugeln vernichten, die sich auf der Erde breitgemacht haben!

Nach dem stimmungsvollen Intro erscheint der Optionsscreen. Ihr könnt nach Belieben Mick oder Mac steuern, obwohl beide die gleichen Fähigkeiten haben. Kaum taucht der gewünschte Held auf, erscheinen schon die ersten Schleimbeutel und greifen an. Sie können zwar mit einem Schuß aus der Pistole vernichtet werden, aber man kann ihnen nur sehr schwer ausweichen. Das verdanken wird der grauenhaften Steuerung. Drückt Ihr das Pad nach rechts, springt der Held bis in die Wolken hoch! Nach der fantastisch spielbaren Mega-Drive-Fassung ist das eine herbe Enttäuschung!

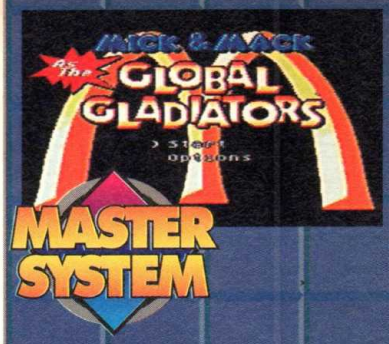
Bei der abgrundtief schlechten Steuerung fällt es schwer, sich aufs eigentliche Spiel zu konzentrieren. Ein Hammer, da die Grafik so gut geraten ist und die Abwechslung einen ans Mega Drive erinnert!

Ohne die furchtbare Steuerung wäre Global Gladiators wohl einleichtes Spiel. So aber ist es hammerhart und fummelig. Auf fast jeder Plattform wimmelt es von Gegnern, so daß der pausenlose Kampf einen schnell zermürbt.

Global Gladiators sieht zwar wie eines der besten Master-System-Spiele aus, verliert aber dank der ätzenden Steuerung den Boden unter den Füßen. Wer nicht nach fünf Minuten entnervt das Joypad wirft, besitzt wirklich Engelsgeduld.



Hände hoch oder ich schieße! Leider sind die Monster nicht gesprächsbereit.



GLOBAL GLADIATORS

VIRGIN ● DM 90 ● JUNI

FORMAT	2MBit
SPIELER	1
STUFEN	6
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v
KONTAKT	Sega
	✆ (040) 2770961

AKTION / STRATEGIE

GRAFIK 90%

▲ Toll animierte Sprites, detailreiche Levels.
▲ Jeder Level ist völlig anders als die anderen, die Grafiken sind fast MD-reif!

MUSIK 80%

▲ Das Gewehr und Treffergeräusche klingen gut.
▲ Schnelle, hektische Melodien peitschen den Adrenalinspiegel hoch.

SPIELABLAUF 50%

▲ Viele Extras, Bonuslevels und Bewegungsmöglichkeiten
▼ Die Steuerung ist der Flop überhaupt und frustriert einen völlig.

ANFORDERUNG 80%

▲ Macht süchtig, obwohl es sehr schwer ist.
▼ Zu viele Feinde und miserable Steuerung erschweren das Spiel unnötig.

PROSCORE 64 %

Hätte mit anständiger Steuerung genial sein können.

HARDBALL III

ACCOLADE ● DM 120 ● JUNI

FORMAT 8Mbit
SPIELER 2
STUFEN.....n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN ..Speicheroption
KONTAKT .....Accolade
✆ 081/8770880

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 86%

▲ Riesige, wunderbar animierte Werfer- und Schlägersprites.
▲ Selbst die Options- und Statistikscreeens sehen interessant aus!

MUSIK 79%

▲ Toller laufender Kommentar, der während der ersten paar Spiele unterhaltsam ist.
▼ Ein paar Musikstücke mehr hätten nicht geschadet.

SPIELABLAUF 85%

▲ Umfassender kann man ein Baseballspiel nicht per Modul simulieren.
▼ Wer Baseball nicht mag,langweilt sich schnell.

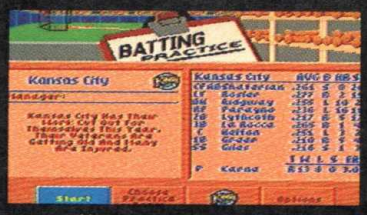
ANFORDERUNG 80%

▲ Eine volle 165er Saison dauert lange - und noch länger, bis Ihr sie gewonnen habt!
▼ Wenige werden die Geduld aufbringen, so daß die Herausforderung sich in Grenzen hält.

PROSCORE

86%

Baseballspiele gibt es immer wieder, aber Hardball III dürfte die Fans sehr lange glücklich machen!



Schlagpraxis ist wichtig, wenn Ihr den Computer jemals besiegen wollt. Die Mühe lohnt sich!

Wählt Euren Wurf, setzt Euren Goldarm in Bewegung und laßt den Ball fliegen! Nur trefft auf keinen Fall den Schläger!

Sämtliche Spieler und Mannschaften dieses Jahres, einschließlich ihrer Statistiken, sind vertreten. Ich schätze, damit könnt Ihr Eure Traummannschaft zusammenstellen - wenn Ihr einen Doktortitel in Statistik habt!

Die meiste Zeit über sieht man das Spielfeld von drei Perspektiven aus - je nachdem, ob man gerade wirft, schlägt oder läuft. Man kann alleine gegen den Rechner oder zu zweit neun Innings gegeneinander spielen.

Ihr könnt alle 165 Spiele der Weltserie bestreiten oder die Zahl je nach Eurer Begeisterung beliebig zusammenstreichen. Statt der Weltserie könnt Ihr auch in Schaukämpfen antreten, in denen Ihr Euer und ein gegnerisches Team aussucht.

Der Schlüssel zum Baseballspielen ist Übung und wieder Übung. Hardball III bildet da keine Ausnahme. Die Schlagoption im Menü solltet Ihr ernstnehmen, wenn Ihr überhaupt weiterkommen wollt. Der rechnergesteuerte Werfer gibt Euch alle (un)möglichen Bälle vor, an denen Ihr nach Herzenslust - und ein bißchen länger - üben dürft.

Die Spielerfiguren sind sehr groß und fabelhaft animiert. Selbst die Menü-Bildschirme sehen lecker aus - für einen Screen voller Schrift außergewöhnlich!

Die Sounds reichen vom Schlaggeräusch bis zu Publikumsjubel und Johlen oder Pfeifen. Der laufende Kommentar ist fachmännisch und stört während der ersten paar Runden überhaupt nicht. Später freut Ihr Euch über den Lautstärkeregler am Monitor! Die Musik ist größtenteils aus diesen schrecklichen Orgelklängen zusammengemixt, die solche Spiele immer begleiten. Man schaltet dankend ab.

Hardball III ist eines der besten Baseballspiele überhaupt. Dafür ist es so orginal- und regelgetreu, daß es nur Fans dieser Sportart begeistern kann.

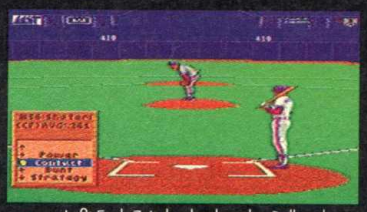
PROTIP Werft Ihr einen schnellen Ball, versucht, ihn so nahe wie möglich an die Feldkante zu zielen. In der Regel holt der Schläger weit aus und verfehlt den Ball, so daß Ihr es leicht habt.

Baseball ist, außer für Fans, nicht unbedingt die geeignetste Sportart für eine Computer- oder Konsolenumsetzung. Es hat schon viele mehr oder weniger gescheiterte Versuche gegeben, den ohnehin schon langweiligen Sport pixelgetreu auf die Mattscheibe zu bringen. Die meisten Programmierer warfen denn auch den Handschuh angesichts der Ergebnisse.

Accolade hielt aber durch und sich eng an die Originalregeln. Bei jedem Versuch steigerte man sich. Hardball II schließlich bietet Baseballverrückten die komplette 1993er Weltserie, mit sämtlichen Spielern und Mannschaften. Ihr habt die einmalige Möglichkeit, eine volle Spielzeit mit 165 Matches durchzuhalten, während Eure Finger sich verknoten und Eure Augen vor Anstrengung schmelzen. Zum Glück gibt's einen batteriegepufferten Speicher...

Der Ball war niemals im Aus, ich will die Wiederholung sehen! Im Replay könnt Ihr den letzten Wurf noch einmal sehen und auf Wunsch auch speichern.

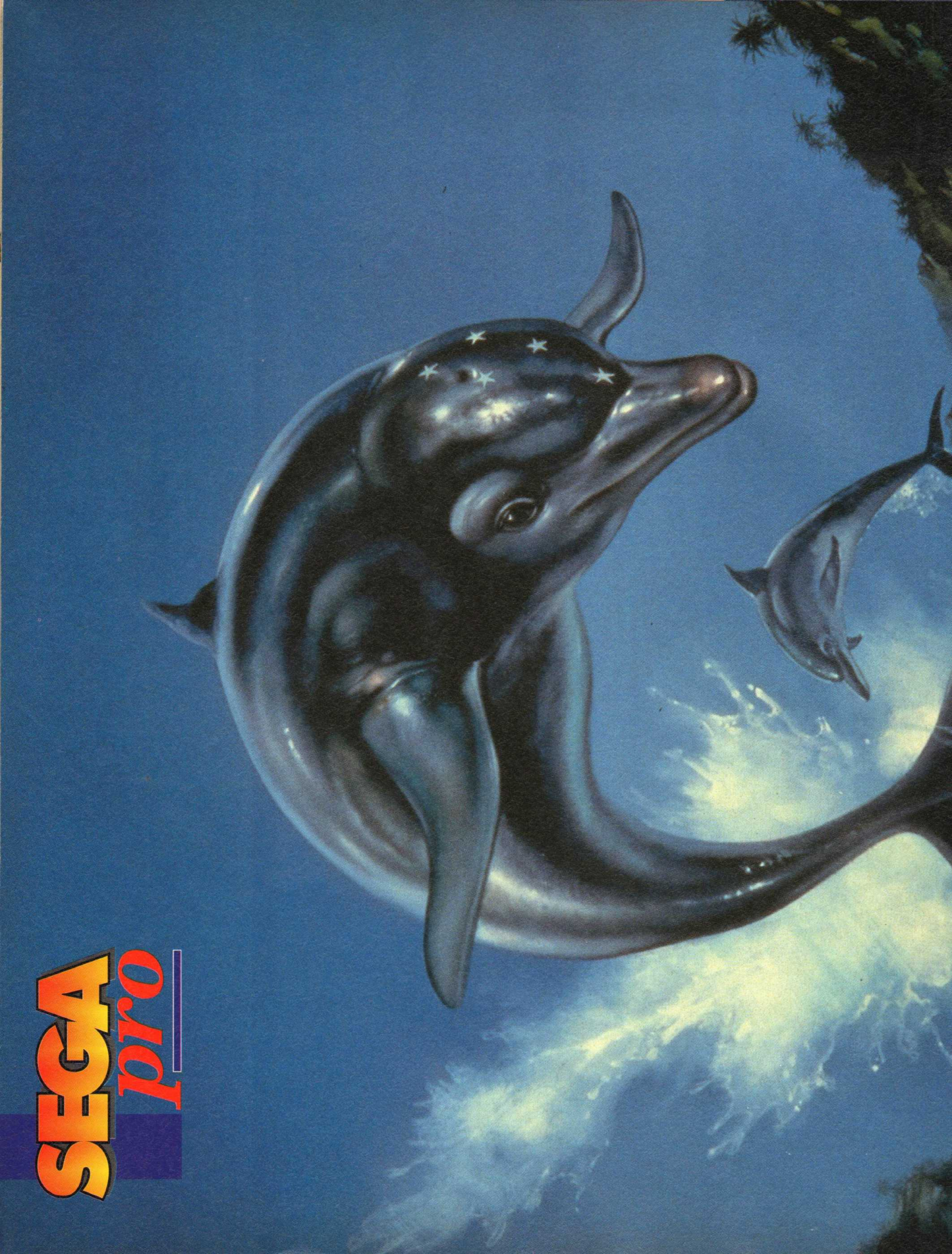
HardBall III



Laßt Euch Zeit, beobachtet den Ball und holt nur weit aus, wenn Ihr das Ding auch treffen könnt. Verpaßt Ihr den Ball, heißt es "Strike one"!

Im Optionsscreen gibt es ein kleines Hilfsfenster, das den Einfluß der Optionen auf das Spiel erklärt.

Hier kommt er! Perfekt für einen Home Run. jetzt muß ich den Ball nur noch in die Zuschauerränge pfeffern!


SEGA
pro

ECCO
BORIS 92

Morgens um halb sieben, und die Welt ist nicht mehr in Ordnung. Es gießt in Strömen, die Nachbarn sind mit ihrem Kiosk nicht zufrieden, und Ihr müßt jetzt die Zeitungen austragen. Als netter Neuling in der Nachbarschaft dürfte Euch das nicht schwerfallen, schließlich seid Ihr das

freundliche Kid von nebenan. Hüpft auf Euren Drahtesel und beginnt die Tour durch das liebenswerte Städtchen...

Von wegen! Nörgelnde Nachbarn, chaotische Kinder, wilde Haustiere und tausend andere Gefahren machen Eure Tour zum Alptraum. Könnt Ihr es mit einer schlimmeren Umgebung aufnehmen als der erste Paperboy?

PAPER

Schon beim ersten Anblick kommt die Erinnerung. Paperboy 2 ähnelt dem Automaten und der Original-Mega-Drive-Fassung so sehr, daß man zweimal hinsieht. Diesmal gibt es aber Neues. Statt nur die linke Straßenseite mit der Daily Sun zu beliefern, warten jetzt auch die Anwohner der rechten Seite auf ihr Tagesblatt. Warum gab es das eigentlich nicht schon im ersten Teil?

Ihr habt also eine größere Fuhre auszuliefern und könnt auch wählen, ob Ihr Paperboy oder Papergirl darstellen möchtet. Was gibt es außer diesen bahnbrechenden Neuerungen? Wenig ist zu vermelden, leider. Die Einführungsszene ist enttäuschend simpel und der erste Eindruck niederschmetternd. Das Spielgefühl des Originals ist aber erhalten geblieben und wird alte Fans hinters Joypad locken.

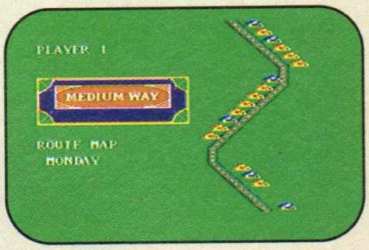
Grafisch hat sich wenig getan. Alle Ziele sind da, die Straßen sind aus der üblichen Perspektive zu sehen und das Ziel ist nach wie vor dasselbe. Die üblichen Bonusfiguren sind auch da. Werft sie vom Skateboard oder ihrem Rad, um Punkte zu sammeln. Neu ist das beileibe nicht.

Paperboy 2 hat alle Eigenschaften des ersten Teils, dazu einen Zwei-Spieler- Modus und die Wahlmöglichkeit zwischen Junge und Mädchen. Neue Hindernisse oder ein anderer Fanclub sind nicht in Sicht. Hurra!

Die Titelmusik läßt bald die Zähne schmerzen – sie ist viel schlechter als die des ersten Teils. Es gibt, wie beim Vorläufer, gedämpfte Sprachfetzen zu hören. Die Kollisionsabfrage ist übrigens genauso schlecht wie vorher, was aber anfangs nicht stört, da es ziemlich hektisch und spaßig losgeht.

Leider wird der immer glei-che Ablauf bald langweilig und es gibt kaum Elemente, die für langfrisitgen Spaß oder Spannung sorgen. Es ist zwar schön, die altvertraute Paperboy-Grafik wiederzusehen, aber in dieser Form ist sie eben auch ergraut und nicht mehr zeitgemäß.

Auch der Schwierigkeitsgrad blieb erhalten und machen wir uns nichts vor – Paperboy ist auf seine Art ein Klassiker, aber einer, der nicht mehr vom Hocker reißen kann. Habt Ihr kürzlich einen Paperboy-Automaten gesehen? Der Titel ist ein alter Hut, und der paßt bekanntlich alten Leuten.

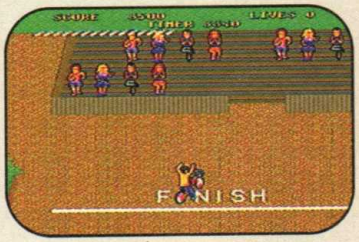


Der Wechsel zwischen linker und rechter Straßenseite bringt Abwechslung ins Spiel. Wen wollen die eigentlich verulken?

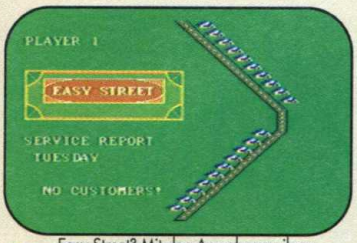
PROTIP

Laßt Euch anfangs Zeit und versucht nicht, wie wild durch die Straßen zu fegen, das bringt nichts.

Nach der Morgenrunde macht Papergirl einen Abstecher zum Hinderniskurs. Irgendwie kommt uns der bekannt vor...



Hurra für Paperboy! Wenn Ihr den Hindernislauf besteht, schmeißt Eure Verwandtschaft eine Party für Euch.

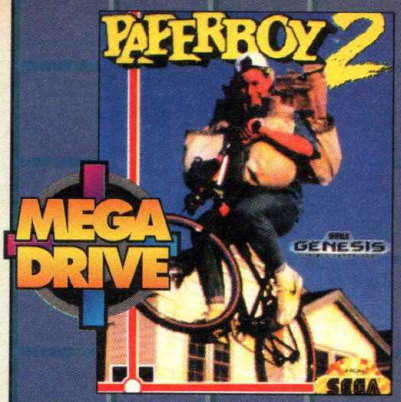


Easy Street? Mit den Anwohnern, ihren Haustierchen und neurotischen Kindern wohl kaum!

BOY 2

Papergirl erschrickt über merkwürdige Erscheinungen, aber Opa hat keine Zeit

Sonnenbad am frühen Morgen? Sei's drum. Bloß dürft Ihr den Wasserschlauch nicht treffen, sonst kündigt Mrs. Jones ihr Zeitungsabo sofort.



PAPERBOY 2

DOMARK ● DM120 ● JUNI

FORMAT 4Mbit
SPIELER 2
STUFEN 21
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN ..... n/v
KONTAKT ..... Sega
✆ 040/2270961

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 88%
▲ Fast mit dem Automaten identisch, viele bunte Figuren.
▲ Unmengen verschiedener, gut gezeichneter Hindernisse.

MUSIK 43%
▼ Effekte sind mager, die Sprache ist begrenzt und nervt mit Bips .
▼ Die typische Paperboy-Melodie ist keine Bereicherung.

SPIELABLAUF 62%
▲ Alle Merkmale des Originalautomaten sind vorhanden.
▼ Schade, daß man alles schon mal gesehen hat - nichts Neues in Sicht!.

ANFORDERUNG 64%
▲Schwierig und abwechslungsreich wie das Original.
▼Trotzdem wird der Spielablauf monoton und bleibt zu einfach.

PROSCORE 63 %

Paperboy 2 ist brauchbar, aber für meinen Geschmack einmal zu oft erschienen.

Rettet Ihr nicht alle Humans, sehen sie auf ewig so aus!

GAME GEAR

Die Humans sind ein vorgeschichtlicher Stamm, der seinen Nachfahren doch recht ähnlich ist. Obwohl der Homo Sapiens gemeinhin als intelligentestes Lebewesen dieses Planeten betrachtet wird, sind seine Vorfahren weit davon entfernt!

Ein ganzer Haufen Gerätschaften wartet nur auf seine Erfindung, aber diese Kerle schaffen es einfach nicht ohne Euch. Nur mit einem halbwegs zurechnungsfähigen Entwicklungshelfer schaffen sie es in die Zukunft.

Die Humans haben sich gerade an Kleidung gewöhnt, aber trotteln im übrigen gemütlich durch das Land. Sie kennen das Rad noch nicht, haben nie von Digitaluhren gehört – kurz, sie brauchen Eure Hilfe! Oder wollt Ihr die putzigen Kerlchen zum Untergang verurteilen? Na also!

Die Ankunft der Humans kann man nicht verpassen! Ein Titelbild bricht ins Game Gear, von passender Musik begleitet. Ihr könnt mit Paßwörtern Level anwählen, aber keine weiteren Schwierigkeitsgrade einstellen. Trotzdem löst man das Spiel nicht so schnell – es gibt 28 LAndschaften zu sehen.

Die ersten Abschnitte dienen als Übungsfelder für spätere Rätselkombinationen. In jedem Abschnitt gibt es ein Ziel. Zu Anfang müßt Ihr beispielsweise den Speer aufheben. Klingt einfach, oder? An das gute Stück muß man aber erst einmal kommen, und später wird es viel komplexer.

Die Landschaften reichen von Sommer bis Winter, die Abwechslung also nur wenige Levels weit.

PROTIP Achtet vor einem Sprung darauf, daß Ihr volle Kraft habt, sonst explodiert Ihr bei der Landung!

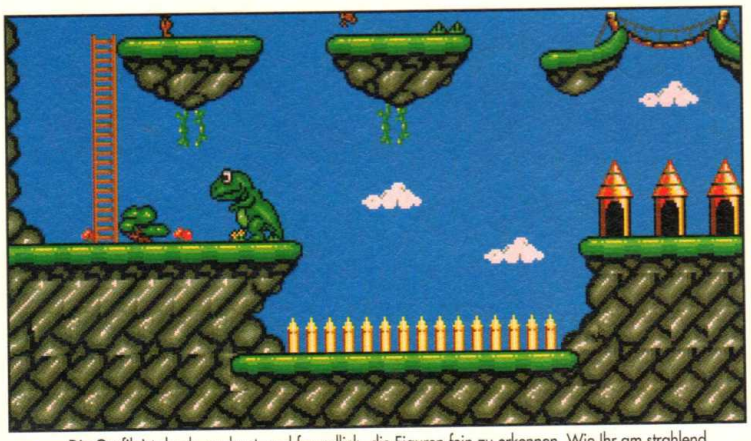
Sehr störend ist die umständliche Steuerung. Die Sprites brauchen ewig, um einen Level zu beenden!

Grafisch sind die Humans beeindruckend. Der Landschaftsaufbau wechselt und wird durch eine prima Farbwahl unterstützt. Die Welten sind satt in Farbe getaucht, und animierte Zwischenszenen und tolle Intros erhöhen das Vergnügen.

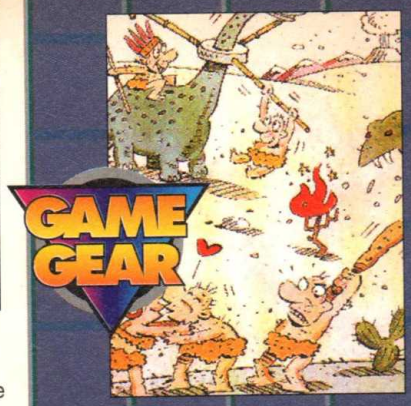
Das Spielprinzip erinnert stark an Lemmings, doch leider ist die Steuerung der Figuren und das Benutzen der Objekte viel umständlicher und kniffliger. Jedes Icon wird durch andere Knöpfe aktiviert und die Steuerung so fummelig, daß man sein Game Gear irgendwann entnervt in die Ecke schmeißt!

The Humans sieht zwar toll aus, ist aber nicht annähernd so spielbar wie Lemmings. Denkfreudige werden ihren Spaß daran haben, aber wer nicht gerne endlos tüftelt, könnte einem Nervenkollaps erliegen!

Die Leutchen sind zwar nicht sehr helle, können aber immerhin Speere und Feuer mitnehmen und verwenden.



Die Grafik ist durchweg bunt und freundlich, die Figuren fein zu erkennen. Wie Ihr am strahlend blauen Himmel erkennt, ist dies einer der Sommerlevels!



THE HUMANS

IMAGITEC ● IMPORT ● JUNI

FORMAT	2Mbit
SPIELER	1
STUFEN	28
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Paßwort
KONTAKT	Import

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 85%

▲ Tolle Einführungsszenen und unglaubliche Abwechslung in der Grafik.
▲ Detaillierte Sprites haben genau die richtige Größe und sind gut erkennbar.

MUSIK 73%

▲ Der Titeltrack geht richtig in die Beine!
▼ Die anderen Melodien sind mager und etwas ziellos.

SPIELABLAUF 70%

▲ Viele verschiedene Handlungsmöglichkeiten und Rätsel.
▼ Die Steuerung ist schwer, und man wartet ewig, bis der letzte Human den Level gelöst hat.

ANFORDERUNG 80%

▲ Die Rätsel werden verdammt schwer, machen aber süchtig.
▼ Leider kann man die Schwierigkeit nicht einstellen. Einmal gelöst, immer gelöst.

PROSCORE 75 %

Ein überdurchschnittliches Spiel, das gut ausschaut, aber frustriert und schlecht zu steuern ist.

DER SEGA SPEZIALIST

Mega Drive Sonic Set 259.-
Mega Drive ohne Spiel 199.-
Sonic Plüshtier.....33.-

MEGA DRIVE

World of Illusion 89.-
Sonic II.....89.-
Batman Returns.....89.-
Turtles 100.-
Rolo to the Rescue 104.-

Tiny Toons 104.-

World Class Leaderboard ..109.-
Muhammed Ali Boxing.....104.-
Sunset Riders 89.-
Powermonger 109.-
Fatal Fury 12MBIT 119.-
Wonderdog CD (US) .....a.A.
Terminator 2.....99.-

Thunderforce 4 .....104.-
Ecco the Dolphin 104.-
Lemmings 99.-
Atomic Runner.....94.-
CoolSpot.....109.-
PGA Tour Golf 2 .....119.-

Global Gladiators.....109.-

Strider 2 .....104.-
Mega- LO MANIA 104.-
Ninja Gaiden.....94.-
X-Men 94.-
Hardball S 124.-
Humans 109.-
Flintstones 109.-
King of the Monsters.....104.-
Shining Force .....a.A.
Two Crude Dudes 89.-
Another World 109.-

Rolling Thunder 2 .....109.-
Chakan 99.-
G-Loc.....109.-
Road Rash 2.....99.-
NHLPA Hockey 93 .....104.-
King Salmon 119.-
Splatterhouse 3.....119.-
Desert Strike.....99.-
Flashback.....a.A.-
Streets of Rage 2 .....89.-
Warsong 99.-
Rev. of Shinobi.....59.-

MASTER SYSTEM

Master System II mit Sonic,
Alex Kid und Super Tennis.189.-
Wonderboy 5.....94.-
Strider 2 .....74.-
G.P Rider.....84.-
Mickey Mouse 2.....84.-
California Games 2.....84.-
Global Gladiators.....84.-
Master of Darkness.....84.-

GAME GEAR

Game Gear mit 4 Splielen .239.-

Terminator (US) 79.-
Streets of Rage (US) 79.-
Tailspin 79.-
Chakan 79.-
Krusty's Fun House (US) 79.-
Dracula ..... a.A.
Hook .....a.A.
Battletoads .....a.A.
Double Dragon .....a.A.

Versand per Nachn. .....DM 8,-
UPS.....DM 10,-

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

Vorschau

AUSGABE 9

SEGA pro

Im nächsten Segapro bringen wir Reviews über folgende Spiele:

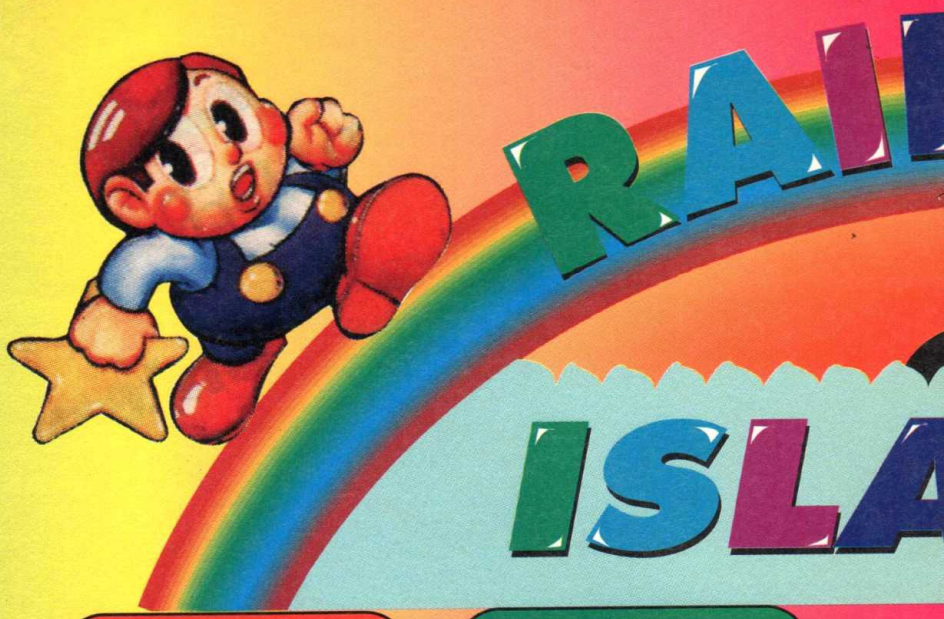
Andre Agassi, Final Fight, Shining Force, Flintstones, Battletoads, Sewer Shark, Jaguar XJ220, Cyborg Justice, King of the Monsters, u.v.a.!

Außerdem haben wir für Euch die konkretesten Reviews zu allen Sega Mega Drive, Master System und Game Gear Spielen. Die neunte Ausgabe von SegaPro ist vom 25.Juni an beim Zeitschriftenhändler erhältlich

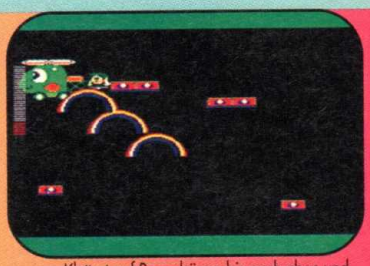
Mühsam schiebt sich ein Sonnenstrahl durch die dicken Wolken, die Bubble Bobble Island gerade in Regen getränkt haben. Bub schaut in den Himmel und sieht, wie sich etwas Helles, Verschwommenes bildet - ein Regenbogen! Schon springt er auf sein Rad und jagt auf das Gebilde zu - schließlich weiß jedes Kind, daß am Ende des Regenbogens ein Topf voller Gold wartet. Nur wenige haben ihn aber jemals gefunden.

Quietschend hält Bub sein Rad an und bestaunt das vielfarbige Wunder. Er steht vor einer bunten Hütte! Bub hüpft vom Rad und tritt ein. Sofort wird er durch Raum und Zeit auf die Regenbogeninseln befördert.

Grellbunte Farben springen ihn an, aber sie scheinen zu leben und kommen näher. Er versucht, zu rufen, aber statt Worten kommt ein Regenbogen aus seinem Mund! Wie seltsam..

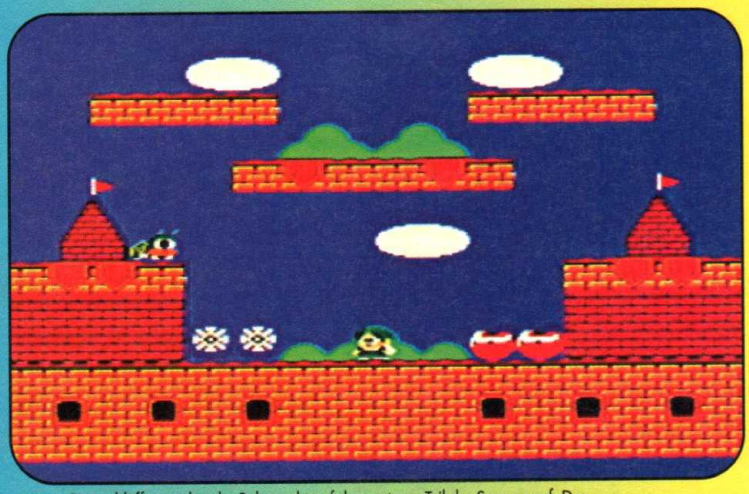


Monster, die so freundlich aussehen, wie diese besiegte Spinne, dürfen während des Kampfes aber nicht geschont werden!



Klettert auf Regenbögen bis nach oben und gebt dem Vogel Saures.

Gleich das Intro macht es deutlich: Mit Farben wurde hier nicht gegeizt! Endlich erscheint Rainbow Islands, der Nachfolger von Bubble Bobble, auf dem Master System. Sehr originell ist der Spielablauf wirklich nicht, aber Ihr werdet das Joypad trotzdem erst aus der Hand legen wollen, wenn Ihr alles geschafft habt!



Ein verblüfft aussehender Bub taucht auf dem unteren Teil des Screens auf. Der Tausendfüssler sieht aus, als ob er nicht wüßte, was hier vor sich geht, das kann man ihm auch nicht verdenken...

Das Spiel ist ein typisches Jump-'n'-Run, in dem Bub sieben farbige Diamanten finden und den bösen Black Satin besiegen muß. Bringt der Welt Frieden, indem Ihr sieben feindliche Welten durchlauft. Jede besteht aus vier Abschnitten. Schafft Ihr es so weit, müßt Ihr in die letzte, die achte Welt.

Rainbow Islands ist schon fast penetrant bunt und lustig. Seine Herzigkeit wird nur vom Spaßfaktor übertroffen, und so wird es jung und alt gefallen. Wegen der unendlich vielen Continues und dem einfachen Ablauf könnte es für Dauerspieler zu einfach sein, aber man will immer wieder spielen, um den High Score zu knacken. Vom Punkten her ist Rainbow Islands das Beste, was ich jemals gesehen habe und hebt sich dadurch von anderen Geschicklichkeitsspielen ab. Durchrennen ist hier nicht alles!

Power Ups und Extras gehören hier wesentlich zum Spiel, und es gibt immer noch etwas, das man finden kann - und sollte. Hübsch sind die animierten Sequenzen beim Fund eines Diamanten, aber es gibt noch viele andere Dinge zu entdecken. Feuert auf die Preise, um Punkte oder Gegenstände zu bekommen. Ihr müßt sie aber schnell holen, denn sie verschwinden bald wieder. Alle Extras sind sehr willkommen und funktionieren toll.

Der geradlinige Spielablauf wird vielen gefallen, und das Loslassen von Regenbögen macht großen Spaß. Es erfordert etwas Übung, sie zum Klettern zu benutzen oder auf Feinde zu werfen. Ihr braucht schon einiges Geschick und viel Übung, um an die Diamanten zu kommen. Ein bißchen Glück muß auch dabei sein!

Alleine schon die Idee, etwas so Buntes und Zartes als Waffe zu mißbrauchen, ist frech. Wer kommt bloß auf solche verrückten Ideen? Toll ist auch das Plattformbauen per Regenbogen.

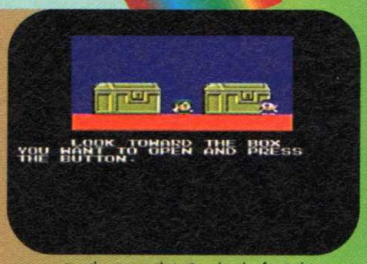
Am Ende jedes Levels gibt es einen saftigen Bonus, falls Ihr den Diamanten habt. Ihr könnt zwischen gutem Rat oder einer Extrawaffe wählen.

Letztere ist sehr viel brauchbarer, als man denkt, aber die Eigenheiten der Endgegner schon vorher zu kennen, ist auch nicht zu verachten.

Flotte Musik begleitet Euch das ganze Spiel hindurch, und es fällt kaum auf, daß so wenig Soundeffekte eingebaut wurden. Die Grenzen des Master Systems sind deutlich, fallen aber wegen des hektischen Ablaufs nicht auf.

NBOW ANDS

Wenn Ihr den Nerv habt, Bub gegen das Robotmonster zu helfen, haltet Abstand und laßt es die Arbeit erledigen.

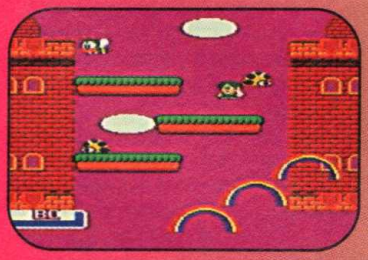


Jippih - jetzt gibt's Geschenke für Bub! Nur, welche Truhe öffnet man am besten...?

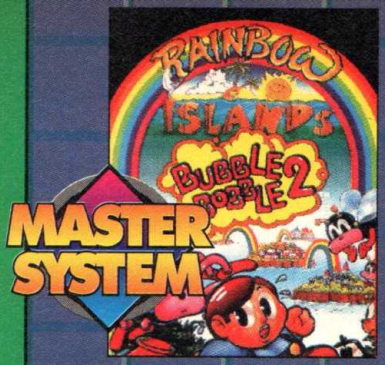
Die Endmonster von Rainbow Islands sind relativ harmlos. Meistens müßt Ihr ihnen ausweichen, bis Ihr sie von oben mit Regenbögen bewerfen könnt. Bei den ersten Versuchen neigt man zum ziellosen Umherrasen, obwohl das der sicherste Todesgrund ist. Die Zeitbegrenzung macht sich als steigender Wasserpegel bemerkbar, aber Ihr habt reichlich Zeit, Euch in Sicherheit zu bringen.

Rainbow Islands macht unheimlich Spaß und ist für Jüngere bedenkenlos zu empfehlen. Es ist etwas einfach, aber der Reiz, den Score der Freunde zu übertreffen, ist unwiderstehlich.

In diesem hektischen Level müßt Ihr tödlichen Stacheln und Robotpatrouillen ausweichen. Da Bub gerade einen weiteren Diamanten gesammelt hat, müßte er auf dem Weg zum großen Juwel sein.



Dieser üble Endgegner verdient jeden Schlag, den er einsteckt. Sein Lebensanzeiger steht auch schon fast auf Null.



RAINBOW ISLANDS

SEGA ● PREIS n/v ● JUNI

FORMAT.....2Mbit
SPIELER 1
STUFEN 8
SCHWIERIGKEITSGRADE.....1
BESONDERHEITEN ....continues
KONTAKT.....Sega
✆ 040/2270961

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 83%

▲ Durchweg einmalig freundliche, bunte Grafik
▲ Abwechslungsreiche Landschaften und Sprites motivieren lange

MUSIK 75%

▲ Eine hübsche Melodie hält von Anfang bis Ende bei der Stange
▼ Wenige, aber überdurchschnittliche Soundeffekte.

SPIELABLAUF 77%

▲ Lustige, originelle Waffen und toller Transport mit Regenbögen.
▼ Begrenzte Bewegungsmöglichkeiten und wenig wirkungsvolle Extrawaffen stören den prima Spielablauf

ANFORDERUNG 83%

▲ Das Smaragdsammeln in jedem Abschnitt erhöht die Spieltiefe und Wahrnehmung.
▲ Die beste High-Score-Jagd, die Ihr jemals mitmachen könnt.

PROSCORE

79%

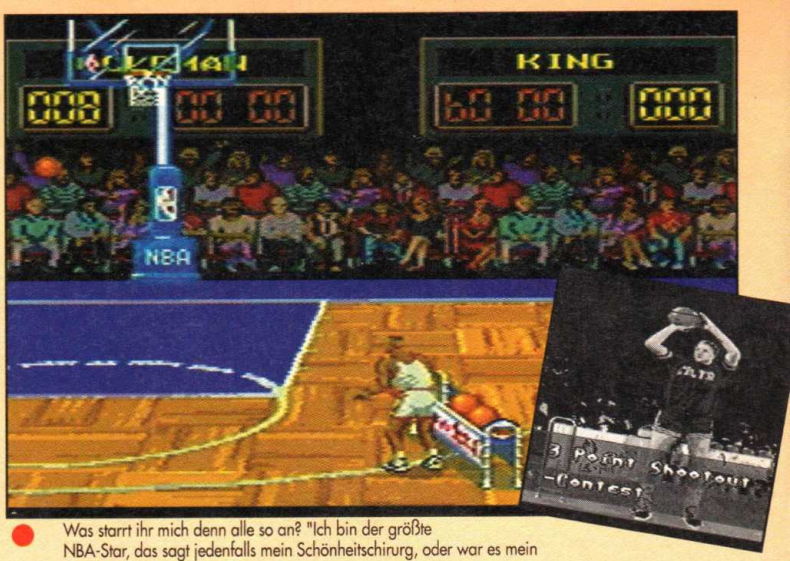
Der Automatenklassiker kommt nicht ganz zu seinem Recht. Es ist einfach, aber trotzdem bunt und sehr spaßig.

Die Zuschauermenge hat auf Ihren Sitzen Platz genommen, um sich an diesem Abend von den Profi-Baskettballern unterhalten zu lassen. Klar haben die Leute ihre Favouriten, aber auch Außenseiter haben die Chance, sich im Rampenlicht zu bewähren und den Stars die Show zu stehlen. Michael Jordan und David Robinson sind zwei alte Hasen, die genau wie Larry Bird zu den Besten der Besten zählen. Diesmal sind die Umstände aber anders, denn hier geht es um den Kampf Mann gegen Mann.

Sobald er das Spielfeld betritt, sorgt die hier herrschende dichte Athmosphäre dafür, daß dem Star-Spieler der Schweiß auf der Stirn steht. Die Zuschauer sind geteilt. Ein Teil jubelt dem Champion zu, während die anderen den Underdog anfeuern. Der Schiedsrichter beruhigt die Menge und dann erfolgt der Anpfiff. Wer zuerst 30 Punkte hat gewinnt. Die Trainer brüllen vom Spielfeldrand ihre Anweisungen und der Ball fliegt auf die Körbe. Seid Ihr diesem Spiel gewachsen?

Sobald das Intro vom Bildschirm verschwunden ist, habt Ihr die Wahl zwischen dem ein und zwei Spieler-Modus. Danach stehen fünf verschiedene Spielarten zur Auswahl, das Tunier mit eingeschlossen. NBA ist keine der üblichen Basketball-Simulationen, sondern eher die California-Game-Variante dieses Spiels. Es geht hier auschließlich um den Kampf Mann gegen Mann.

Ob wohl genug Zeit für das offizielle Foto bleibt? Irgendwie habe ich da keine Zweifel...



Was starrt ihr mich denn alle so an? "Ich bin der größte NBA-Star, das sagt jedenfalls mein Schönheitschirurg, oder war es mein Psychiater?!"

PROTIP Prakti-ziere die nahen Bälle zuerst, bevor Du Dich an die schwierigeren Aufagaben wagst. HORSE ist ein gutes Anfangsspiel!

27 verschiedene Superstars stehen zur Auswahl. Über ihren Fotos seht Ihr ihre unterschiedlichen Stärken und eine ausführliche Statistik eingeblendet. Man kann sich nicht nur seinen eigenen Spieler aussuchen, sondern auch den Gegner bestimmen. Dies ist zwar am Anfang hilfreich, begrenzt später aber den Spielspaß. Man verbringt einfach zuviel Zeit mit der Spielerauswahl und der Betrachtung langweiliger Bildschirmsequenzen.

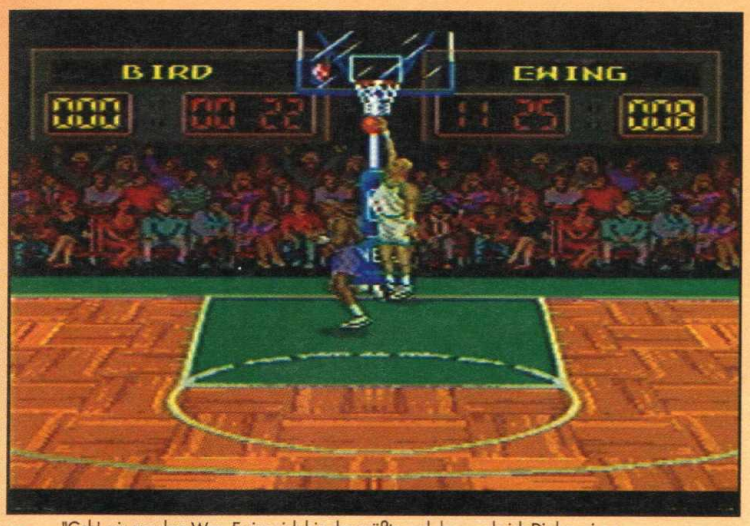
One-on-one ist die Hauptspielart von NBA und wird als Tunier gespielt. Um hier Erfolg zu haben ist es allerdings hilfreich, sich zunächst in den anderen Wettbewerben fit zu spielen. Bei dieser Art des Wettbewerbes müßt Ihr selbst entweder eine Punktzahl oder ein Zeitlimit vorgeben. Wer dies als erster erreicht, gewinnt die Runde. Habt Ihr einmal verloren, so kann jeder Wettkampf wiederholt werden.

Free Throws ist genau was das Wort sagt nämlich ein Freiwurf-Wettbewerb. Mit Hilfe eines zufallsgesteuerten Cursor bestimmt Ihr die Ballrichtung und feuert den Wurf ab. Diese Spielart ist zum trainieren ganz nützlich, ansonsten aber herzlich uninteressant.

HORSE ist die verrückteste Variante von NBA und bringt vor allem im zwei-Spieler-Modus richtig Laune. Ihr müßt hierbei den Ball von verschiedenen Positionen auf dem Spielfeld aus werfen. Werft Ihr daneben, führt euer Gegner. Bei einem Fehlwurf, d.h. wenn Ihr den Korb nicht trefft, erscheint jeweils in einem Balken ein Buchstabe, und zwar in der Reihenfolge H,O,R,S,E. Wer das Pferdchen als erster voll hat, ist der Verlierer. Diese Variante reißt einen zunächst auch nicht vom Hocker, aber wenn man es zu zweit spielt, merkt man überhaupt nicht, wie die Stunden vergehen.

Three-Point-Shootout ist auch ziemlich hektisch. Ihr habt hier die Wahl zwischen Warm-up und Contest. Warm-up ist vor allem für die Beherrschung der Würfe über lange Distanzen nützlich. Das Zeitlimit funktioniert gut und Ihr werdet eine Weile brauchen, bis Ihr

NBA ALL-STAR CHALLENGE



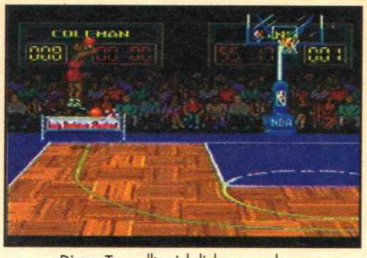
"Geh' mir aus dem Weg, Ewing, ich bin der größte und das werde ich Dir beweisen. Die Zuschauer br´´´llen, aber mit nur 22 Sekunden vom Spiel, wird Ewing wohl die Trophähe klauen...

Er hat gerade wieder eine gute Gelegenheit verpaßt, aber der grimmige Coleman gibt nicht auf! Es mag zwar ein Außenseiter sein, aber seine Kraft versetzt die Opposition in Ehrfurcht> Das ist schon ein toller Knabe...

die Steuerung im Griff habt. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad auch hier, wie überhaupt bei NBA, eher mäßig. Hat man den Bogen erstmal raus, wird das Werfen einfacher und der Wettkampf dadurch viel interessanter. Das wirklichkeitsnahe Spielfeld und die gut gelungene Animation der All-Stars garantieren eine gute Spielbarkeit von NBA.

Die Spieler sind sehr detailliert dargestellt und ihre Bewegungen sind nahezu perfekt animiert. Einen Three-Pointer zu machen ist wirklich ziemlich schwierig, zumal der richtige Spieler aufgrund der unterschiedlichen Stärken und Schwächen nicht gerade einfach zu finden ist.

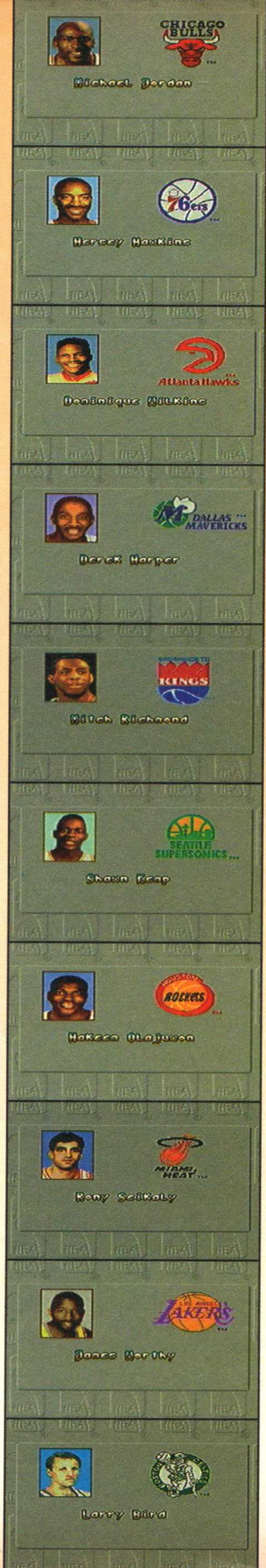
Weit weniger beeindruckend sind die Sound-Effekte. Eintöniges Gejubel der Zuschauer ist so ziemlich das einzige, was man hört. Man vermißt die ausflippenden Trainerstimmen und einzelne Zurufe aus der Zuschauermenge. Lediglich das Geräusch des auftippenden Balles ist gut gelungen. Für die eher

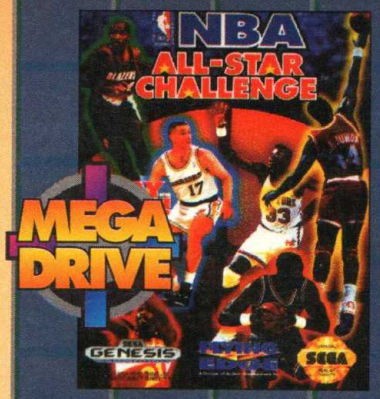


Dieser Typ sollte sich lieber vorsehen. Nicht nur schwebt er drei Meter in der Luft, esglaubt auch, das Netzt treffen zu können

mageren Sound-Effekte wird der Spieler allerdings durch eine wirklich gelungene Hintergrundmusik entschädigt.

NBA All-Stars Challenge macht schon eine Menge Spaß, fällt aber gegenüber den Klassikern dieses Genres wie David Robinson's Supreme Court deutlich ab. Immerhin ist es aber eine deutliche Verbesserung gegenüber Jordan vs Bird. Für vielseitig interessierte Joystickakrobaten ist NBA einfach zu simpel, so daß nur die echten Basketball-Fans hier voll auf ihre Kosten kommen.

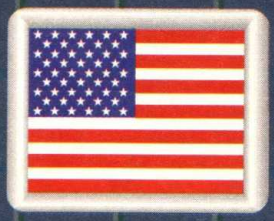




NBA ALL-STAR CHALLENGE

ACCLAIM ● DM 90 ● IMPORT

FORMAT 8Mbit
SPIELER 2
STUFEN 5
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN.....Tunierwettkampf
KONTAKT.....Import



AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 79%

▲ Verglichen mit anderen Basketballspielen schneidet dieses sehr gut ab.
▼Eine Spezial-Sequenz, wenn man den Ball in den Schlamm tunkt, wäre eine gute Idee gewesen.

MUSIK 58%

▲Hat eine angemessene Auswahl an Hintergrundmusik, aber es hat bessere gegeben.
▼ Keine quietschenden Turnschuhe, dafür gibt's einen nervenden Gesang von den Zuschauer.

SPIELABLAUF 68%

▲2-Spieler-Modus kann hektisch werden, aber macht immer großen Spaß.
▼Ein Mangel an verschiedenen Kontrollen bedeuten einen begrenzten Spielablauf

ANFORDERUNG 74%

▲Die Level bieten viel Herausforderung, was sehr wichtig ist.
▼Der Mangel an Wettbewerbsstimmung ist etwas enttäuschend.

PROSCORE 70 %

Leider ist der Inhalt des Spiels nicht fesselnd genug, um den Preis zu rechtfertigen.

GAME GEAR

Die 92er Unruhen in L.A. sind mittlerweile aus den Medien verschwunden, aber die Stadt steckt wieder in Schwierigkeiten. Drogenbarone haben aus allen Vierteln Menschen entführt, und zu allem Überfluß ist auch der Predator wieder unterwegs und tötet massenhaft Erdbewohner.

Zwar bleibt die Mehrheit der Bevölkerung ängstlich im Haus, bis der Spuk vorbei ist, aber ein paar Lebensmüde strolchen noch durch die Straßen. Der Predator, sonst nicht wählerisdch, sucht sich aber - im Gegensatz zum Film - die harmlosen Städter zuerst als Opfer. Ihr als härtester Cop L.A.s müßt die verlorenen Schafe vor dem Predator schützen. Vergeßt die Drogendealer – das Monster ist Staatsfeind Nr. 1, und wenn Ihr nicht aufpaßt, entwischt es Euch auch!

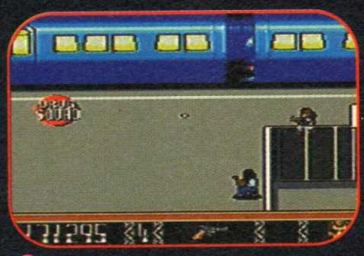
Bewegt Euch vorsichtig, die Brücke ist nicht sicher. Erschießt zuallererst die Wache.

Nein, Dummkopf, den Hubschrauber kannst du nicht zerstören! Hältst du das für ein Shoot-'em-Up oder was?

Fast zwei ganze Jahre nach dem Kinostart von Predator 2 kommt jetzt endlich das Spiel fürs Game Gear. Hoffentlich hat das Warten gelohnt – ide Versionen für andere Systeme waren nämlich ein Reinfall!

Ich hatte inständig gehofft, daß auf dem Game Gear gleich die schwere Action ausbricht und große Taten auf den Supercop warten würden. Leider, leider war auch hier die Enttäuschung groß, denn von Spannung kann keine Rede sein. Fummelig kleine Sprites, schlecht gezeichnete, unübersichtliche Stadtlandschaften – alle sehen wie direkt vom MAster System 'rübergezogen aus. Schon der Titelscreen ist mäßig und außer der Paßwort-Option gibt's keine weitere Auswahl.

Ihr müßt in jedem level Gefangene befreien und so viele Drogendealer wie möglich erledigen. Das klingt gar nicht schlecht, spielt sich aber so. Die Grafik ist zu fitzelig, die Kollisionsabfrage ein schlechter Witz und das ganze Spiel entsetzlich frustrierend. Der einzige Pluspunkt ist die Menge an herumliegenden Extras. Es gibt fünf verschiedene Waffen und verschiedene Erste-Hilfe-Kästen, die Eure Energie auffüllen. Doch nach einiger Zeit macht auch die Sammelei keinen rechten Spaß mehr.

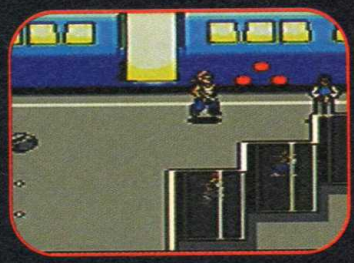


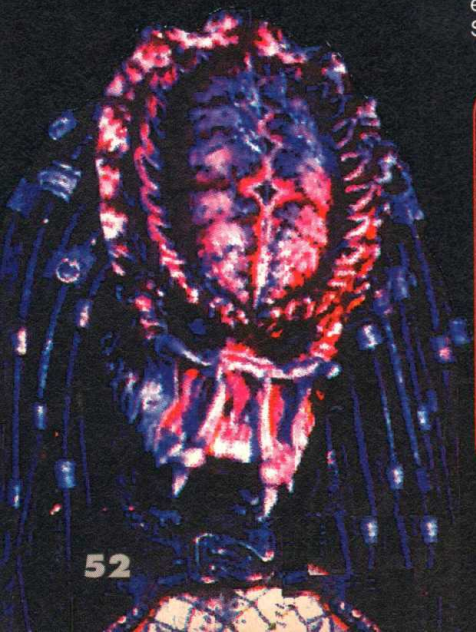
Drogengang. Wo? Erledigt sie, bevor Ihr dran seid. Hart ist das Leben in der U-Bahn.

Selbst die Aussicht auf einen Zweikampf mit dem Predator kann das Modul nicht retten. Ab und zu taucht er auf und verschwindet wieder, wenn kein Gefangener in der Nähe ist. Ohne Rettung durch Euch bringt der Unhold die Gefangenen um. Seid Ihr ganz langsam, kommt Ihr selbst an die Reihe! Vielleicht ist das gar nicht so schlecht, denn dann bleibt Euch der Rest eines schrecklich öden Spiels erspart...

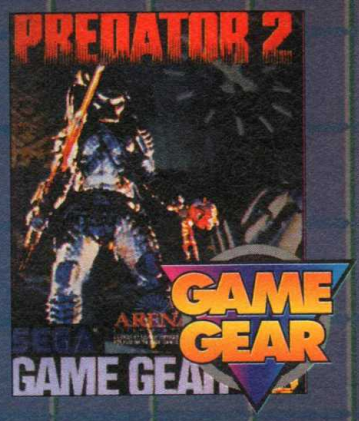
PREDATOR 2

PROTIP Nehmt alle Objekte mit, die herumliegen, dann habt Ihr es leichter, voranzukommen.





Wenn Du da zu lange wartest, wirst Du getostet werden! Schießt so schnell wie möglich auf den alten Schrottwagen und der Level ist geschafft! Konnt Ihr mit so viel Spaß in einem Tag zurecht kommen?!



PREDATOR 2

ARENA ● PREIS n/v ● IMPORT

FORMAT	2Mbit
SPIELER	1
STUFFEN	8
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Paßwort
KONTAKT	Import

ACTION — STRATEGY

GRAFIK 35%

▼ Die winzigen Sprites sind kaum zu sehen und machen das Modul fast unspielbar.
▼ Die Level sind schlecht und völlig lieblos gezeichnet.

MUSIK 60%

▲ Eine mittelmäßige Meldoie düdelt während des Spiels vor sich hin, stört aber auch nicht.
▼ Nur Blips als Soundeffekte - dann lieber ohne!

SPIELABLAUF 35%

▼ Die Kollisionsabfrage ist fürchterlich und macht das Spiel ungeheuer schwer.
▼ Viel zu viele Sprites im Bild verwirren ständig.

ANFORDERUNG 80%

▲ Ein Modul für Leute, denen es nicht schwierig genug sein kann.
▼ Schwierigkeitsgrad ist nicht einstellbar, und nach einem Tod fängt ganz vorne im Level an.

PROSCORE

38 %

Macht einen großen Bogen um dieses vom Master System herübergeschaufelte Teil. Eine große Enttäuschung.

George Foreman, der Mann mit dem Herzen aus Gold und der Faust aus Eisen, ist in den Ring zurückgekehrt und präsentiert uns sein persönliches Konsolenspiel. Noch vor wenigen Jahren hätten die Buchmacher keine müde Mark auf sein Comeback gesetzt, aber nach zehnjähriger Pause vom Boxsport ist Foreman wieder voll drauf und schickt seine häufig viel jüngeren Gegner reihenweise auf die Matte.

Der texanische Goliath startete seine Karriere als Mitglied einer Straßengang in Houston. Er war ein berüchtigter Streetfighter, doch als er das erste Mal die Boxhandschuhe anzog, wurde er gleich von einem mittelmäßigen Leichtschwergewichtler ausgeknockt!

Unbeeindruckt von diesem Mißgeschick machte er weiter und wurde einer der hochgelobtesten Boxer der Welt. 1968 gewann er in Mexico DIE Schwergewichtsgoldmedaille.

Nun habt Ihr die Möglichkeit, in seine Fußstapfen zu treten und seine Power einzusetzen.

George sieht aus wie vom Lastwagen überfahren! Aber er ist noch nicht fertig. Die Schlägerei geht weiter...

Es gab bereits in der Vergangenheit eine Menge Boxspiele für das Mega Drive und wird auch in Zukunft noch etliche geben. Das Erscheinen von George Foreman's KO-Boxing ist ein weiteres Zeichen für die wachsende Beliebtheit dieses Sports. Ihr übernehmt die Kontrolle über den heranwachsenden George Foreman. Auf seinem Weg zur Schwergewichtsweltmeisterschaft muß er gegen 15 computerkontrollierte Gegner antreten. Nach jedem gewonnenen Fight bekommt Ihr ein Passwort, daß euch den Weg zum nächsten Gegner öffnet.

George Foreman's KO-Boxing benutzt die Zuschauerperspektive an Stelle der Seitenansicht, die wir schon aus Spielen wie Heavyweight Champ und Real Deal Boxing kennen. Das Steuerkreuz des Joypads wird bei KO zum ducken, ausweichen und abblocken der gegnerischen Schäge benutzt, mit Hilfe der Knöpfe bestimmt Ihr die Schlaghand oder benutzt sie zum Aufstehen, nachdem Euch jemand auf die Matte geschickt hat.

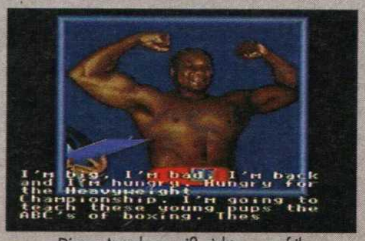
Der Hauptbildschirm zeigt die beiden Boxer im Ring und unterhalb seht Ihr zwei Fotos, eins von Foreman und eins vom aktuellen Gegner. Daneben wird euer Stärkelevel angezeigt und unmittelbar am Fotorand, wieviel Prügel Ihr bereits eingesteckt habt.

Kombinationen sind beim Boxen das Entscheidende und sobald Ihr einmal richtig in die Visage eures Gegners gelangt habt, bekommt Ihr den Super-Punch als Belohnung. Richtig eingesetzt, schickt dieser Hyperschlag den Gegner sofort längsseits auf die Matte. Solltet Ihr nicht richtig treffen, ist beim Gegner aber trotzdem Visite beim Plastikchirurgen angesagt.

Was zur schlechten Bewertung des Spiels führt, ist der viel zu hohe Schwierigkeitsgrad von KO. Die computergesteuerten Gegner hauen ununterbrochen zu und man hängt schon in den Seilen, bevor man den Knopf am Joypad gefunden hat. Dagegen ist der zwei-Spieler-Modus gar nicht so übel. Er verspricht wenigstens einen einigermaß ausgeglichen Wettkampf.

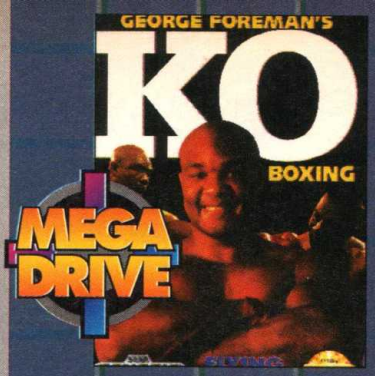
Der Sound ist eher mittelmäßig und beschränkt sich auf die üblichen Schmerzlaute. Ab und zu müßt Ihr euch auch noch ein paar dumme Sprüche von eurem Gegner anhören, wenn er mal wieder kurz vorm Gewinnen ist.

PROTIP Wartet mit dem großen Schlag bis der Gegner müde wird, gebt ihm eine schnelle Kombination, und dann schlagt los!



Dieser Angeber weiß nicht was auf ihn wartet!

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING



GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

FLYING EDGE ● DM 90,- ● JUNI

FORMAT	4Mbit
SPIELER	2
STUFEN	15
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Paßwort
KONTAKT	Sega
	✆ 040/2270961

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 58%

▲ Lebendige Hintergrundgrafik sorgt für tolle Atmosphäre

▼ Schlecht gezeichnete Sprites sehen manchmal unrealistisch aus.

MUSIK 59%

▲ Schmerzvoller Sounds wenn Ihr einen Treffer landet.

▼ Sehr wenige Melodien, und Soundeffekte sind ziemlich schlecht.

SPIELABLAUF 45%

▲ So eine Schlägerei macht eine Weile Spaß, aber dann...

▼ Nach ein paar Kämpfen, wird's ein bißchen langweilig!

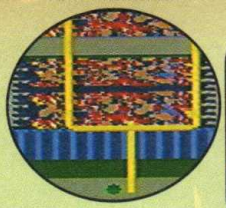
ANFORDERUNG 57%

▲ Es wird schon eine Weile dauern, bis Ihr über alle Computerkontrolierte Boxer gewonnen habt.

▼ Da der Schwierigkeitsgrad so hoch ist, sind manche Gegner unmöglich zu besiegen.

PROSCORE 54 %

Gewiß nicht der erfolgreichste Versuch, ein Box-Spiel zu programmieren.



PROTIP Wenn Ihr Anfänger seid, spielt auf Gras. es ist bei weitem die einfachste Spielfläche.

PRO QUARTERBACK

MEGA DRIVE

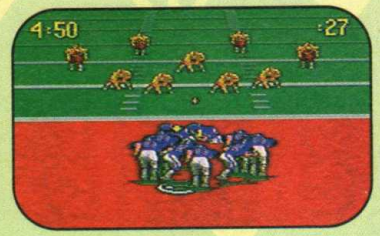
"Dieses Spiel ist zu realistisch!", warnt die Packung. Wer könnte da widersprechen? John Madden-Fans, zum Beispiel. Wieder einmal tritt ein American-Football-Modul gegen den Altmeister an und versucht, ihm Fans abzujagen.

Pro Quarterback scheint den wahren Geist dieser Spiele zu haben: Viele komplizierte Optionen und ein noch vertrackterer Spielablauf! Das Gute an diesen Titeln ist, daß sie monatelang für Beschäftigung sorgen – wenn man American Football mag.

Läßt man auch mittelmäßige Spiele anderer Genres noch durchgehen, so werden an Sportspiele besonders hohe Meßlatten angelegt, da sie vor allem Fans der Sportart anziehen. Meist sind Sportmodule auch entweder besonders gut oder herzzerreißend schlecht.

Jetzt wollen wir den Realismus-Anspruch von Pro Quarterback überprüfen!

Wenn man nach dem ersten Screen – ein verschwommenes Bild, in dem Spieler vorbeilaufen – urteilt, käme bald das Aus. Doch ist, wie bei den meisten Sportspielen, der Optionsscreen schon viel besser. Es gibt 26 Mannschaften und die Wahl zwischen einem oder zwei Spielern und Kopf-an-Kopf-Action. Nett, daß man auch kurze Zeiten von zwei Minuten wählen kann, aber man vermißt den Turniermodus doch schmerzlich. Die Lebensdauer des Moduls wird beträchtlich verkürzt!



Das Spiel selbst ist danach eine angenehme Überrraschung. Zwar nicht so gut wie die berühmte John Madden-Serie, ist es doch sehr spielbar. Schöne, große Figuren toben in erfrischend neuer Ansicht über das Feld, das sonst etwas grell dargestellt, aber doch deutlich als Footballfeld zu erkennen ist.

Auf den guten Eindruck folgt eine Enttäuschung: Der Ball ist so klein, daß man ihn ständig aus der Sicht verliert, und das Scrolling ist langsam und ziemlich ruckelig. Rund alle 20 Sekunden wird das Spiel unterbrochen. Das frustriert, zumal das Spiel ohnehin nicht einfach ist! Andererseits kann man die Unterbrechungen auch zum Ändern seiner Taktik nutzen, und ein Time Out kann auch sinnvoll sein.

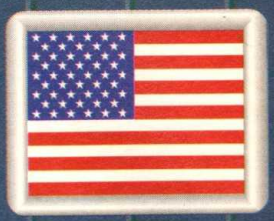
Pro Quarterback ist ein tapferer Versuch, gutes American Football aufs Modul zu bannen. An das große Vorbild kommt es zwar noch heran, aber für einen kurzweiligen Sonntagnachmittag taugt es allemal!

Yo, Mann, geschafft! Pro Quarterback hat lauter hübsche Szenen wie diese. Das hält das Interesse wach und ist eine nette, animierte Belohnung für Touchdowns.

PRO QUATERBACK

TRADEWEST ● DM 120,- ● IMPORT

FORMAT	4Mbit
SPIELER	2
STUFEN	n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v
KONTAKT	Import



AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 78%
▲ Große Sprites machen die Grafik viel klarer und das Spiel interessanter.
▼ Problematisches Scrolling und ein zu kleiner Ball, der manchmal verloren geht.

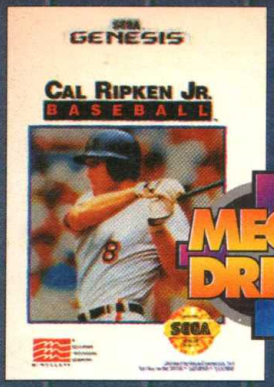
MUSIK 76%
▲ Realistische Kollisionen und brauchbare Titelmelodie, gute Auswahl an Effekten.
▼ Nicht gerade originell. Effekte sind deutlich von John Madden inspiriert, aber nicht so gut!

SPIELABLAUF 75%
▲ Ist ganz unterhaltsam und kann Sportfans kurzfristig reizen.
▼ Das Genre ist ziemlich abgenutzt, so daß wohl nur harte Fans zu diesem Modul greifen werden.

ANFORDERUNG 72%
▲ Viele verschiedene Teams mit ihren Eigenheiten.
▼ Ohne Turniermodus kann das Spiel nicht langfristig interessieren.

PROSCORE 70 %

Ein spielbares, aber keineswegs originelles Modul. Wahre Sportfans können Gefallen daran finden, obwohl ein Turniermodus fehlt.



CAL RIPKIN JR. BASEBALL

MINDSCAPE ● DM 130,- ● IMPORT

FORMAT	8Mbit
SPIELER	2
STUFEN	18
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v
KONTAKT	Import

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 80%

▲ Sprite-Animation ist viel sauberer als in vergleichbaren Spielen.
▲ Detaillierte Nahaufnahmen in bestimmten Spielsituationen.

MUSIK 85%

▲ Manchmal tolle, sehr verständliche Sprachausgabe.
▲ Actiontreibende Musik, wenn auch nicht genug davon.

SPIELABLAUF 82%

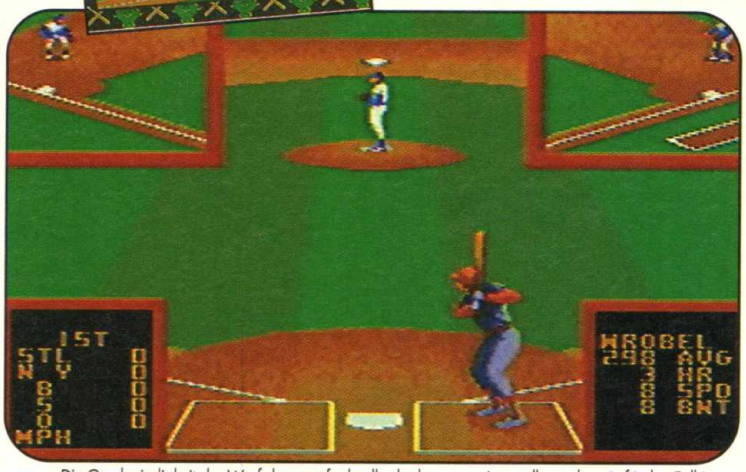
▲ Spannende Simulation eines US-Sports.
▼ Wie bei allen Baseballspielen, muß man sich in die Steuerung erst einfuchsen.

ANFORDERUNG 84%

▲ Im Zwei-Spieler-Modus ist die Herausforderung riesig!
▲ Alleine kann es sehr schwer werden, zu gewinnen - der Rechner ist ein harter Gegner.

PROSCORE 84 %

Gut zu steuern und alleine oder zu zweit viel Spaß. Eines der besseren Sportspiele auf dem Markt.



Die Geschwindigkeit des Wurfs kann auf schnell oder langsam eingestellt werden. Auf jeden Fall ist es trotz der sauberen Steuerung schwer, den Ball zu treffen.

1991 wurde Cal Ripken Jr. zum beliebtesten Spieler der amerikanischen Baseball-Liga gewählt. Er hat an 1600 Spielen in Folge teilgenommen und ist noch nie unangenehm aufgefallen!

US-Nationalsport Baseball und ein strahlender Held wie Cal - daraus muß man doch ein Spiel machen, dachte sich so mancher. Leider sind solche Spiele sich oft sehr ähnlich, aber glauben wir einmal der Packung und den neuen Optionen, die dabei sein sollen.

MEGA DRIVE

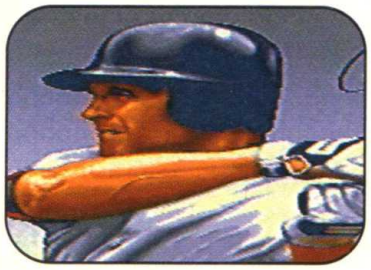
Cal Ripken Jr. Baseball kann auf verschiedene Weise gespielt werden: Als Schaukampf, Ligaspiel oder Home-Run-Derby. Man kann drei Schwierigkeitsgrade einstellen und sich durch die Unmengen von Statistiken der Teams wühlen.

Baseballspiele hat man mittlerweile schon genug gesehen, aber Ripkens Version kann sich durchaus sehen lassen. Sie ist eine der besten Simulationen des Sports. Es gibt 18 Mannschaften. Man kann jedes Spiel alleine oder zu zweit spielen.

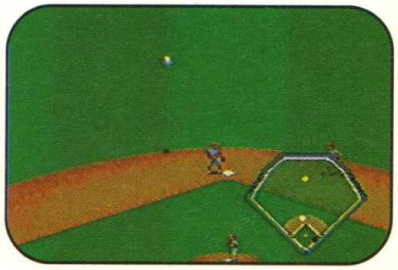
Ist man alleine, bietet sich der Schaukampf an, aber richtig schwierig wird's erst im Ligamodus. Jede Mannschaft hat bestimmte Eigenschaften, und so schnell werdet Ihr sie nicht alle besiegen! Dank des Paßwortsystems könnt Ihr Sitzungen auch unterbrechen und harte Kämpfe später wieder aufnehmen.

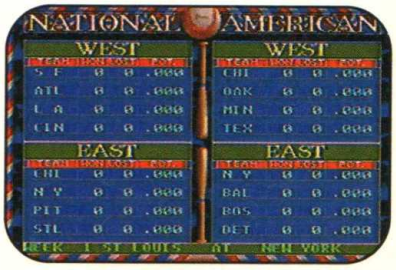
Üblicherweise sind solche Sportsimulationen schwer zu steuern, aber Cal Ripken bildet eine angenehme Ausnahme. Paßt aber trotzdem auf, wenn Ihr gegen den Computer spielt. Er kann merkwürdigerweise auch die schwierigsten Bälle erreichen und weit in die tobende Menge schlagen. So leicht habt Ihr gegen den Rechner nichts zu lachen!

Das Modul hat einige der besten Sprachsamples und Melodien, die je in einem Baseballspiel gehört worden sind. Abgesehen von der amerikanischen Hymne gibt es andere Melodien und ein Kommentar. Das ist eine wohltuende Abwechslung von den üblichen, genuschelten und kaum verständlichen Zugaben anderer Spiele.



PROTIP Paßt die Stellung Eures Spielers unmittelbar dem Wurf des Gegners an. Er kann sich dann nicht mehr umstellen, um den Ball anders zu werfen!





CAL RIPKIN JR. BASEBALL

Jerry Kanville's PIGSKIN FOOTBRAWL

Beim American Football kann es zuweilen etwas derb zugehen. Was soll's, das ganze Spiel ist derb und die Spieler sind schließlich so dick eingepackt, damit sie nicht verletzt werden. Stellt Euch also ein sehr ähnliches Spiel vor, bei dem aber Waffen und eine sehr miese Einstellung zur Schau gestellt werden und es häufiger zu Kämpfen kommt. Damit habt Ihr das Prinzip von Pigstkin Footbrawl erkannt!

Man sieht, sofort daß dies kein normales Footballspiel ist. Die wattierten Anzüge sind durch metallene Rüstungen ersetzt worden und auf dem Spielfeld liegen Rüstungen zur Erbauung der Spieler herum.

Auch das Feld ist keine klar markierte, saubere Fläche, sondern es ist mit Hindernissen gespickt. Löcher, Baumstämme, kleine Teiche und Gestrüpp gelten als normale Berufsrisiken für diese Kerle – ans Wegräumen der Gegenstände und Planieren des Spielfeldes denkt keiner! Dieses Spiel soll wehtun!

Die Regeln – falls man sie so nennen kann – enthalten einige Teile der American Footballregeln, doch insgesamt ist die Klopperei eher dem rauhen Rugby ähnlich.

Ihr müßt nicht nur den Ball erwischen und losspurten, sondern auch dem Gegner entkommen!

Jede Mannschaft muß den Ball mit allen Mitteln in die "Schlußzone", befördern.

Gelegentlich soll es dabei vorkommen, daß man den Ball an einen Mitspieler weitergibt. Jedes mal, wenn ein Spieler punktet, erhält seine Mannschaft sechs Punkte, man muß sie für den Gegner anstoßen. Um an den Ball zu kommen, könnt Ihr seinen Besitzer knuffen – er läßt das Ei vor Schreck fallen – aber manchmal kommt es auch zu einer ausgewachsenen Schlägerei. Dann kommen die versteckten Waffen ins Spiel – Wer eine hat, kann unbewaffnete Gegner schnell umbringen und gelangt in den Besitz des Balles.

Diese rauhe Art des American Football ist keine Simulation, sondern etwas zum Abreagieren. Zu zweit macht die Rempelei noch mehr Spaß.

MEGA DRIVE

PIGSKIN FOOTBRAWL

SEGA ● DM 120 ● IMPORT

GRAFIK.....74%
MUSIK.....77%
SPIELABLAUF.....76%
ANFORDERUNG...70%

PROSCORE 75 %

Ein interessantes Spiel, das eine willkommene Abwechslung zum bierernsten John Madden und seinesgleichen ist.

MEGA DRIVE

OUTLANDER

MINDSCAPE ● DM 130 ● IMPORT

GRAFIK.....72%
MUSIK.....76%
SPIELABLAUF.....60%
ANFORDERUNG...74%

PROSCORE 62 %

Ein nettes Spiel, das jedem Nachwuchs-Mad Max gefallen wird.

OUTLANDER

Klingt das ein bißchen wie Mad Max? Richtig: Ihr nehmt am Steuer eines Turboautos Platz, das vorne Maschinengewehre hat, und rast los, um die Menschheit zu retten. Ein Wissenschaftler, der die Welt bereiste, ist in Australien verschwunden. Er hatte eine Möglichkeit entdeckt, Wasser künstlich herzustellen und wollte sie in der ganzen Welt bekannt machen. Stattdessen wird er jetzt von einer wüsten Motorradgang festgehalten, die nun die Welt beherrscht.

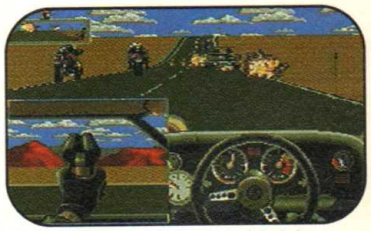
Zu Fuß findet Ihr Munition, Benzin und auch Lebensenergie. Der kluge Mann (oder die kluge Frau) nimmt alles dankend mit!

Ihr müßt in Eurem Schießmobil durch die Wüste reisen, alles Gesindel von der Straße holen und den Wissenschaftler finden. Da Vorräte begrenzt sind, müßt Ihr die Gegner erleichtern oder in Städten nach Dingen fahnden, die sie hinterlassen haben.

Die Fahrsequenzen spielen sich glatt, und das Schießen läßt sich gut steuern. Versucht ein Bösewicht, sich seitlich an Euch heranzupirschen, könnt Ihr ihn mit einer abgesägten Schrotflinte erledigen.

Da die Szenen zu Fuß recht kurz sind, verbringt Ihr die meiste Zeit im Auto. Da dies aber viel mehr Spaß macht, als durch die Orte zu laufen, kann man darüber nicht meckern.

Outlander macht eine Weile lang Spaß, hat aber nicht die Qualität oder den Suchtfaktor von Road Rash.



Vielleicht wäre es besser, auf der linken Straßenseite zu fahren...?

Vor Generationen fielen die Bomben. Sie regneten auf jede Stadt, jede Fabrik, jedes Feld und jeden Wald. Die Flüsse wurden vergiftet, die Meere starben und die Menschheit siechte dahin. Irgendwie überlebten wir aber - der Homo Sapiens konnte sich wieder einmal anpassen und überlebte das Aussterben.

FANDANGO FÜR EUCH MACHEN WIR UNS
NEUGABLONZERSTR.62 8950 KAUFBEUREN

TURBO DUO
MEGA DRIVE
PC-ENGINE
GAMEBOY
NEO-GEO
LYNX
GAME GEAR
SUPER NITENDO

NEUE GAMES IMMER AUF LAGER

UMBAU MEGA CD JP/US UMSCHALTBAR

MARIO KART DEUTSCH 89.-

VERSAND & LADEN

STREET FIGHTER II 24.-

VIDEO MAGAZIN
VHS VIDEO KASSETTE MIT DEN NEUESTEN GAMES. ERST ANSCHAUEN DANN KAUFEN. ES WERDEN ALLE NEUEN SPIELE VORGESTELLT. VIDEOMAGAZIN ERSCHEINT MONATLICH FÜR NUR 15.-PRO AUSGABE.

T-SHIRT VON EUREN STARS
STREET FIGHTER 2, STAR WARS, SONIC, MARIO, U.S.W. AUCH AUF BASEBALLMÜTZEN, AUFKLEBERN, PUZZLES, U.S.W
TEL.: 08341/14053
FAX: 08341/14127

WIR SIND VON 9-18 UHR TELEFONISCH ERREICHBAR

RTB COMPUTERS

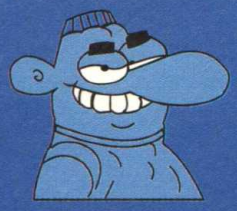
RUFEN SIE UNS AN ODER FAXEN SIE UNS
SUPERBILLIGPREISE DURCH DIREKTIMPORT AUS FERNOST

★ VIDEO SYSTEME & GAMES ★ IMMER SUPERAKTUELLE NEUHEITEN ★
★ JOYPADS, ADAPTER, KABEL UND WEITERES ZUBEHÖR ★
★ MD ★ CD-ROM, SFC, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO, ETC. ★
H 486'er PC's ★ REICHHALTIGES ANGEBOT AN HARD- UND SOFTWARE ★ DIVERSES COMPUTERZUBEHÖR

ALLE GENANNTEN LABEL, PRODUKTNAMEN, ETC. SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN DER ENTSPRECHENDEN EIGENTÜMER.

RM 802 HANG POINT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST, KOWLOON, HONG KONG
TEL: 00-852-7284803 FAX: 00-852-3876066

VIDEOSPIELCLUB DOUBLE TROUBLE!



Deutschlands ältester Sega-Mega-Drive / Master-System / NES u. Super-NES Club und einer der größten in Europa mit weit über 600 Mitgliedern (innen) bietet für alle Altersgruppen folgendes:

✗ *Alle drei Monate eigene unabhängige Clubzeitung (70-90 Seiten)!*
✗ *In der Clubzeitung werden aktuelle und ältere Spiele aus America, Japan, und Deutschland getestet und bewertet. Tricks,Tips, Komplettauflösungen, Kleinanzeigen, Leserbriefe, interessante Berichte werden genauso geboten wie die Chance, über die Clubzeitung Tauschpartner zu finden!*
✗ *Mitglieder können Tips,Tricks, Steckbriefe, Leserbriefe, Spielbeschreibungen etc. schicken.*
✗ *Berliner Mitglieder können außerdem im Videospielladen "The Double Trouble Video Game World" sehr günstig Spiele ausleihen (über 500 z.Z.t im Angebot.). Im Laden können natürlich auch Nichtmitglieder einkaufen und Spiele ausleihen!!!!*

Wie kann man Mitglied werden?

Fordere untere folgender Anschrift Infomaterial an (bitte 1 DM Rückporto beilegen):
Matthias Herrendorf, Kennwort : Club Bürgerstr. 29, W-1000 (ab 1.7.93: 12347) Berlin 47.
Der Jahresbeitrag (12 Monate) beträgt 30 DM. Berliner können auch persönlich im Videospielladen eintreten. Dazu einfach den Jahresbeitrag mitbringen.

❖❖❖

SEGA pro
APRIL 1993
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 6
LANDSTALKER
SONIC 2 LÖSUNG
MEGA DRIVE GAME GEAR UND MASTER SYSTEM-SATZ
BUBSY!
BANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELETTES
SEGA pro
NEUI
WONDER BOX
SEGA pro
TERMINATOR 2
SONIC 2
DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KONSOLEN
MEGA-TO-MANIA
SEGA pro
NEUI
SONIC 2
DRACULA
FUNK-POSTER
IM HEFT!

SEGAPRO IM ABO
MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!

Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

UND

Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – umsonst!

- **SegaPro ist 100% farbig – eine der buntesten Zeitschriften des Universums**
- **Es ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los**
- **SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen sowie Hardware und bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn's in SegaPro nicht steht, passiert's nicht!**
- **ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!**

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein Segapro T-Shirt aus – Ich möchte Segapro ab sofort zum Jahrespreis von

☐ DM 70,20 (Deutschland)
☐ DM 99,20 (Europa)
☐ DM 128,20 (Rest der Welt)

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Durch Bankeinzug
BLZ .....
Geldinstitut .....
Konto-Nr. .....

☐ Per Scheck (muß dem Koupon beiliegen)
(Auszustellen an: SegaPro)
Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Bitte schicken Sie mir SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME .....
STRASSE / HAUSNUMMER .....
PLZ / ORT .....

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

SegaPro Abo-Service
Paragon Publishing Ltd
Postfach 101905
4630 Bochum 1

pro Leserbriefe

Hi Pros!

Eure Zeitschrift ist echt die coolste, die beim Zeitschriftenhändler im Regal liegt. Auch die Poster sind super! Die 16 Seiten Sonic 2 in der Ausgabe 4 haben mir viel geholfen. Ich bin nicht der Meinung, daß Eure Zeitschrift zu bunt ist, sie ist OK so!

G. Keller, Gelnhausen

Unentschlossen

Eure Zeitschrift ist echt OK! Aber so langsam bin ich am Verzweifeln. Bis vor zirka 20 Minuten war ich noch fest entschlossen, mir einen Mega Drive zu kaufen, aber dann las ich Eure Zeitung (Ausgabe 6) und kam ernsthaft ins Grübeln, da stand was von USA-Importen und Spielen, die auf diesen nicht funktionieren...(wo ist denn da der Unterschied und woher soll ich etwas von USA-Importen wissen)?

Dann ist da die Mega-CD2 erwähnt. Der erste CD-Spieler ist noch nicht auf dem Markt und da sprecht Ihr schon vom nächsten, oder verstehe ich da was falsch? Und es hört sich so an, als wäre das Baujahr und das Herkunftsland entscheidend. Stimmt das? Das hört sich ja so an, als ob der Mega Drive (ohne Mega CD) dann völlig aus der Mode ist und es dann nur noch Spiele auf CD gibt. Aber zurück zum Thema: Sollte ich mir nun ein MAGNUM-SET kaufen oder nicht? Nebenbei, was sollen denn Spiele auf CD kosten?

U. Kassner, Hamburg

Ein offizieller Mega Drive ist durch den weißen Streifen oben auf dem Gerät neben dem roten LED erkennbar, welcher, wenn angestellt, illuminiert ist. Ein japanischer Mega Drive hat an dieser Stelle einen dunkelroten Streifen und ein amerikanischer ist sogar noch leichter zu identifizieren: In den USA heißt der Mega Drive Genesis.

Die Mega-CD ist zwar in Deutschland noch nicht auf dem Markt, dafür aber in Großbritannien, Amerika und Japan. Weil Sega ein weltweites Unternehmen ist, kommt die Information aus aller Herren Länder. Was die Mega-CD 2 betrifft, hast Du recht: Sega bringt zwei neue Geräte heraus, den Mega Drive 2 und die Mega-CD 2: sie sind kleiner und lassen sich billiger herstellen. Beide sind kürzlich in Japan herausgekommen. Der Mega Drive 2 ist einfach eine überholte , preiswertere Version des Originals, während die Mega-CD 2 sich der neuen, überholten Version des Mega Drive anpasst. Beide Geräte werden ab Oktober auf dem euro-päischen Markt sein. Die Produktion der originalen Mega-CD ist bereits eingestellt worden. Sega Deutschland konnte bis jetzt nicht definitiv sagen, ob die originale oder die neuere Version verkauft wird, wenn das Gerät Ende August / Anfang September in Deutschland eingeführt wird. Warte auf Neuigkeiten!

Es ist wichtig, zu wissen, in welchem Land die Mega-CD-Spiele benutzt werden sollen. Sega hat die Erde in 4 Gebiete eingeteilt: Australien / Asien, Amerika, Europa und Japan. Wenn Gerät und Software in verschiedenen Gebieten gekauft worden sind, können sie nicht zusammen benutzt werden. Wenn du also z.B. versuchen würdest, amerikanisches oder japanisches Software auf einer deutschen Mega-CD zu spielen, würde das zu einigen Schwierigkeiten führen. Segas Grund dafür ist einleuchtend Um dem importierten Software-Verkauf einen Riegel vorzuschieben! Es ruiniert Segas Marketing und Profit, wenn ein Spiel auf Import mehrere Monate vor dem offiziellen Verkaufstermin zu kriegen ist. Unglücklicherweise für Sega gibt es schon ein Gerät, das es möglich macht, jedes mögliche CD-Spiel auf jedem nur denklichen Mega-CD-System zu spielen. dieses Gerät heißt CDX und paßt in den Modul-Slot des Mega Drive. Der Hersteller des Geräts, Dataflash, kann mit mehr Info aufwarten, Tel. 02822 68545.

Da so viele Mega Drives im Umlauf sind, können die Hersteller nicht einfach dazu übergehen, zuerst Spiele für die CD zu produzieren und sie dann später als Module zu veröffentlichen. Die CD ist nur dazu da, das Spieleerlebnis zu erweitern. Natürlich wird es CD-Spiele geben, die nie als Module herauskommen, aber umgekehrt ist das auch der Fall. Bis die Mega-CD sich ganz etabliert hat, wird es noch immer mehr Veröffentlichungen für Module geben.

Obwohl das Magnum Set etwas teuerer ist als der Mega Drive allein, enthält es aber auch eine ganz fantastische Anzahl von Spielen. Theoretisch sind die spiele allein schon mehr wert, als der MD. Wir empfehlen das Magnum Set..

Da es noch eine Weile dauern wird, bis die CD in Deutschland offiziell auf den Markt kommt, hat Sega noch keine Verkaufszahlen für die Spiele angekündigt Bisher sieht es nicht so aus, als ob der Preisunterschied zwischen CD-Spielen und Modulen sehr groß ausfallen wird.

Vielen Dank allen Leuten, die uns so eifrig geschrieben haben; weiter so Fans, alle Eure Einsendungen werden mit Interesse gelesen. Bitte versehe Eure Einsendungen mit Eurem Namen und Adresse! Veröffentlichung soweit möglich. Das Recht, Briefe zu kürzen, behalten wir uns vor. Die beste Einsendung wird mit einem SegaPro T-Shirt ausgezeichnet!

Also greift zum Griffel, Bleistift, Pinsel oder was auch immer und legt los, wir warten sehnsüchtig auf Eure Post! Schreibt an:

SegaPro Leserservice
Postfach 101 905
W-4630 Bochum 1.

Dasselbe Spiel?

Seit einigen Monaten lese ich die SegaPro. In einer der letzten Ausgaben fand ich ein Spiel, das mich total begeisterte: "Teenage Mutant Ninja Turtles, Return of the Shredder."

Ich habe bald Geburtstag und will mir das Spiel wünschen. In einer anderen Zeitschrift sah ich dann zufällig einen Bericht über "Teenage Mutant Ninja Turtles", aber nicht "Return of the Shredder" sondern "The Hyperstone Heist". Die Grafik, Gegner, Hintergründe und Energieanzeigen waren dieselben wie bei "Return of the Shredder". Ich legte die beiden Zeitschriften nebeneinander und war sicher, daß es sich um dasselbe Spiel handelt. Liege ich mit meiner Annahme richtig?

Thomas Drees

Es kommt manchmal vor, daß sich der ofizielle Spiele-Titel von dem des Import-Spiels unterscheidet. "Return of the Shredder" ist der Titel der Import-Version, "The Hyperstone Heist" der des offiziellen Spiels.

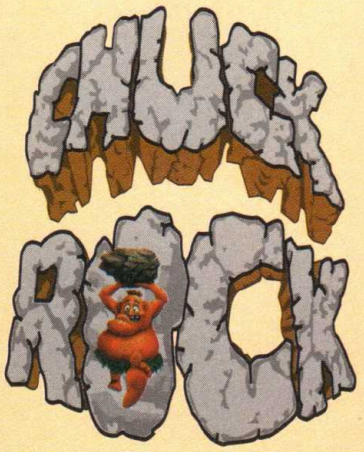
pro TIPS

Bereitet Euch auf eine Tips-Explosion vor! Diesen Monat bringen wir jede Menge Super-Tips für Eure Sega-Konsolen. Wir machen uns über Chuck Rock und James Pond auf dem Mega Drive her; für Besitzer eines Master Systems haben wir uns Lord of the Sword und Double Dragon vorgenommen.

Nur SegaPro bringt Euch jeden Monat diese Art der "Spielberichterstattung"! Zu Beginn findet ihr auf den nächsten beiden Seiten die Tips, die Ihr eingesendet habt - und wenn Ihr genau hinseht, werdet Ihr entdecken, wie Ihr Software für Euer Sega - System gewinnen könnt. Genug geredet...

Chuck Rock 62
Long Razor 63
Sonic 2 63
James Pond 63
Another World 68-72
James Bond 64-67

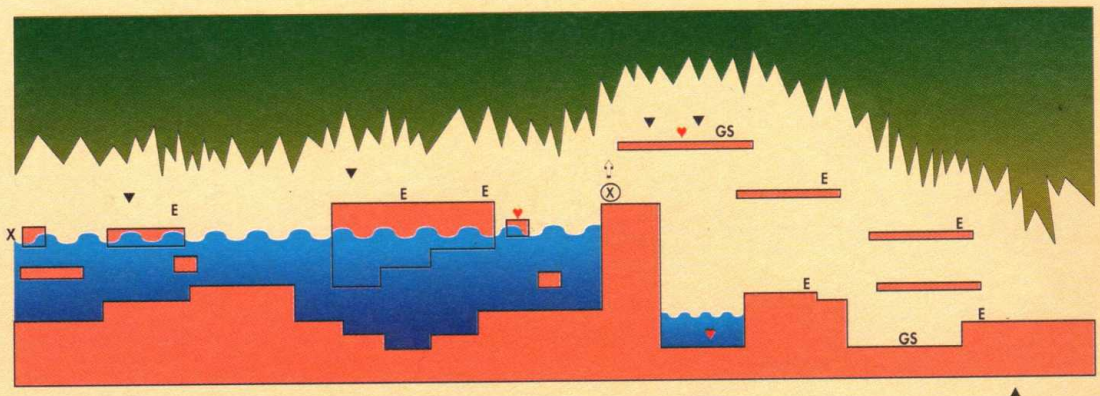
Sonic 2 63
Double Dragon 63
Rastan 63
Lord of the Sword 63

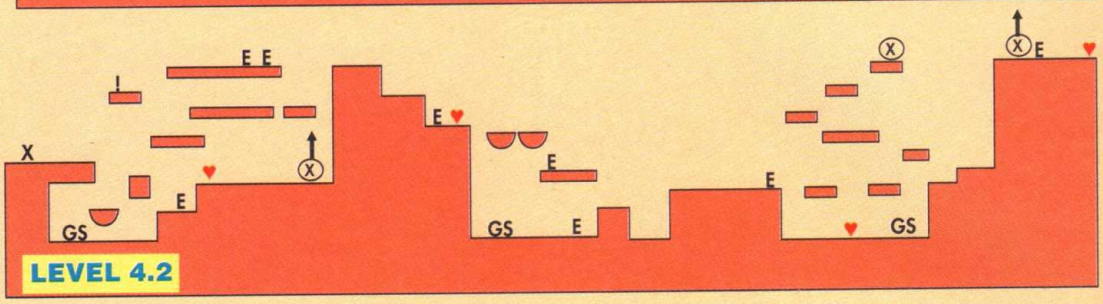


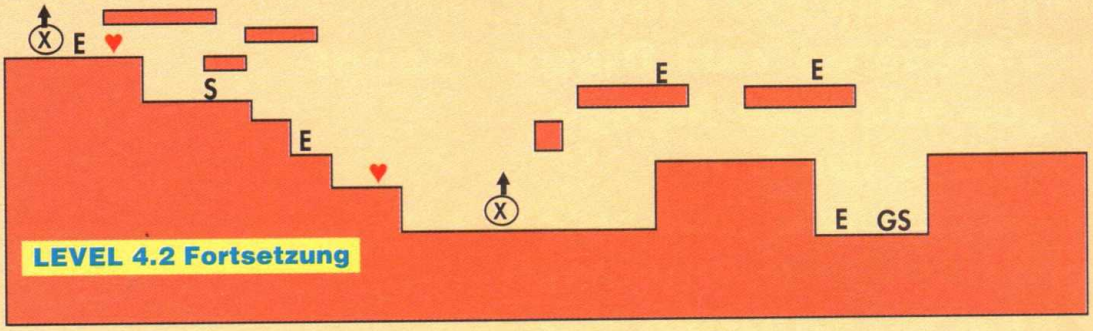
"Tip des Monats":
4. Teil der Chuck Rock Lösung.
Peer Schader,Seeheim.

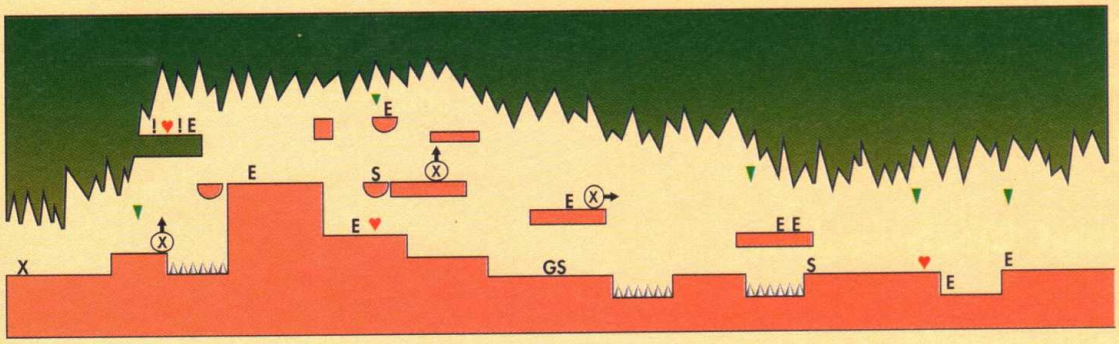
LEGENDE

X = Start
E = Extra (Punkte)
♥ = Energie
! = 10,000 Punkte-Bonus
S = Stein
GS = Großer Stein
X = Sauvier, die Chuck helfen (wipp – kroko, Trampolin – sauvier)
A = Aufzug
U = Unbesiegbarer Gegner



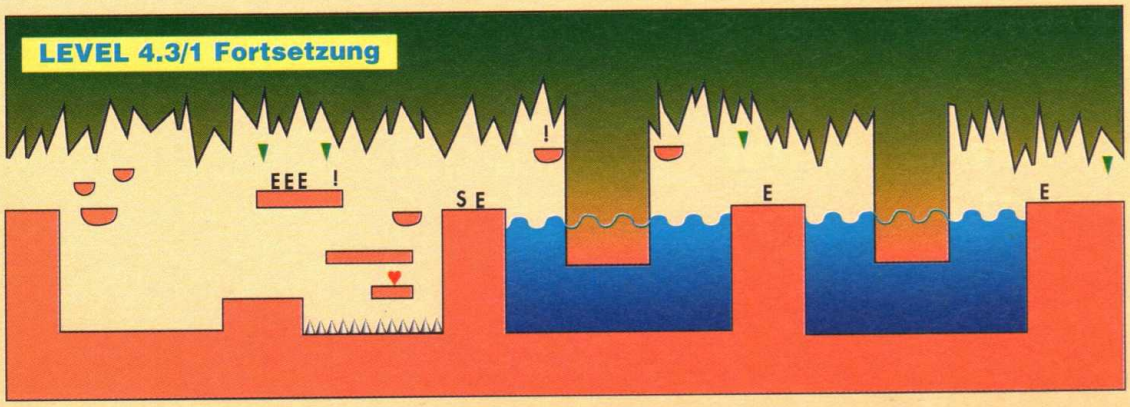


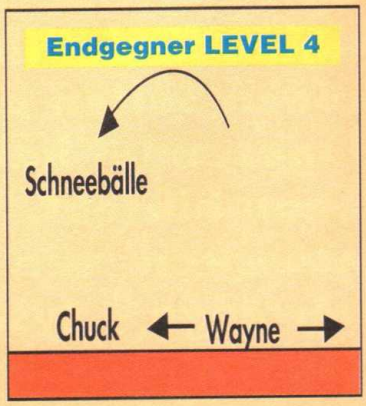




Stellt Euch einige Zentimeter vor Wayne, da er Euch mit einem kleinen Sprung entgegenkommt. In dem Moment kann man ihn ganz prächig treffen. Zwischendrin schießt Wayne Schneebälle ab. Weicht ihnen aus.

Dann werdet Ihr mit einem geschickten Rüsselschneuzer von Wayne, während dessen immer weiter Bauchstöße gegen den Gegner "schleudern" und Zone 4 ist auch gepackt.





Rastan, Kampf gegen den Obergegner

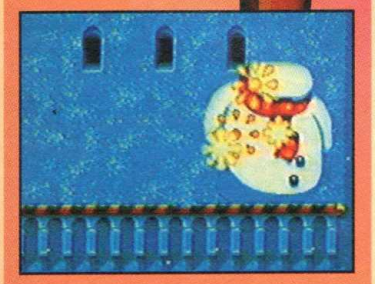
Master System

1. Obermotz: Auf der Mauer stehenbleiben und warten, bis "Kentourous" unter einem durchgalloppiert. Kurz davor hochspringen und Schwert nach unten richten. Dreimal wiederholen. Wenn Ihr richtig getroffen habt, ist der erste Obermotz nach drei Hieben erledigt.
2. Obermotz: Die eigene Spielfigur um etwa eine Körperlänge sofort vor den Mauervorsprung stellen. Jetzt warten, bis :Aryous" unter Rastan fliegt. Richtigen Zeitpunkt abwarten. Ganz hochspringen und Schwert nach unten senken. Nun sofort mit dem Schwert nach oben schlagen. Ganzes Manöver gegebenenfalls wiederholen.
3. und 4. Obermotz:
3. Slayer: Sofort zur letzten rechten Mauer flüchten. Dort auf die linke Ecke springen und jedesmal, wenn "Slayer" auf Rastan zukommt, 'runterknien und mit dem Schwert in Richtung des Angreifers schlagen. Kann lange dauern.
4. Shuknmas: Sofort 'runter von der Mauer. Shuknmas erscheint, ziemlich weit rechts. Dicht vor ihn stellen und losprügeln, bis er verschwindet. Jetzt nach links richten, das ganze wiederholen. Nicht von den Flammenkugeln irritieren lassen. Unendliche Continues: Drücke beim SEGA-MASTER-SYSTEM-LOGO die Richtungstaste nach unten links und Tasten 1 und 2 gleichzeitig. Du hast dann unendliche Continues. Wenn alles richtig gelaufen ist, erscheint die Schrift RASTAN in blau.

James Pond II

Mega Drive

Gleich zu Beginn des Spieles sollte man auf das Dach der Fabrik steigen. Dort liegen 5 Gegenstände. diese sammelt man in folgender Reihenfolge ein: 1. Kuchen 2. Hammer 3. Erdkugel 4. Apfel 5. Schuh. Hat man die Gegenstände in dieser Reihenfolge genommen, umgibt Robi nun ein Sternennebel ist und er ist unverwundbar. Nun sollte man den Level 1 durch die erste Tür betreten und nach rechts gehen. Dort kommt man nach den zweiten Stachelformationen zu weiteren 5 Gegenständen. Um unendlich viele Leben zu erhalten, nimmt man sie in folgender Reihenfolge auf: 1. Lippen 2. Eistüte 3. Geige 4. Erdkugel 5. Schneemann. Nun sollte man nach links zurückgehen, am START vorbei. Man wird bei einem EXIT einen STERN sehen. Wenn man diesen einsammelt, werden nun alle Schlösser an den Leveleingängen verschwunden sein. Nun kann man jeden beliebigen Raum betreten, ohne einen Schlüssel zu benötigen.



Lord of the Sword

Master System

Mini-Komplettauflösung:
1. Nach Amon, Buch des Feuers holen. 2. Nach Forest Ulmo, Baum befragen. 3. Nach Pharazon, den Mann mehrmals besuchen. 4. Den Baumgeist in Namo besuchen. 5. Nach Ithile, den mann mehrmals befragen. 6. Den Sumpfgeist in Cram besiegen. 7. Wieder nach Ithile, den besseren Bogen nehmen. 8. Nach Fallas, den Pitaten besiegen. 9. Nach Mount Morgos, das Biest besiegen, Buch ins Feuer werfen. 10. Zurück nach Amon, das bessere Schwert nehmen. 11. Nach Elder Castle, Turnier gewinnen. 12. Nach Pharazon, dort tut sich ein neuer Weg auf. 13.Nach Balala, den Goblin besiegen. 14. Nach Pharazon gehen. 15. Nach Limdon, Tochter befragen.16. Abkürzung nehmen, nachShagart. 17. Dort den letzten Obermotz besiegen. 18. Nach Amon gehen. 19. Auf nach Varlin Castle, sich krönen lassen.

Long Raiser

(warsong Mega Drive)

Sondermenü: Spiel einschalten und soweit alles durchgehen, bis "Player phase" stehen. Nun mit dem Cursor nach links oben gehen und zwar von oben und von links je ein Viereck von der Mauer wegbleiben. Knopf B mindestens 5 Sekunden drücken.
Sondermenü in der kleinen Kartenübersicht. In der großen Kartenübersicht bei gleichem Cursorstandard kann Levels 1 - 19 abgewählt werden.

Tips zu Rastan, Lord of the Sword, James Pond II und Long Raiser vom Double Trouble Fan-Club, Berlin

Double Dragon

Master System

4. Runde:
Wenn Du am Anfang der 4. Runde 30mal hochspringst, hast Du für den Rest der Runde unendliche Leben. Wenn Du zur ersten Mauer kommst, gehe bis zum Rand der Mauer hoch und bewege Dich schrittweise nach rechts, bis ein Teil der Mauer aufbricht und ein Riese herauskommt. Wenn Du ihn besiegt hast, führe diese Taktik fort und Du wirst sehen - wenn Du es richtig gemacht hast - daß jeder Riese einzeln auf Dich zukommt.

Sonic 2

Master System

Die meisten Leben bekommst Du, indem Du alle Leben in einer Runde einsammelst und Dich dann umbringst, um dann wieder alle Leben einzusammeln, z. B. wenn Du in einer Runde 3 Leben gesammelt hast und Dich dann umbringst, hast Du noch 2 Leben dazugekriegt. Wenn Du Dir dann nochmals die Drei Leben holst, hast Du schon 5 Leben mehr. Du kannst diesen Vorgang so oft durchführen, wie Du willst; je öfter Du ihn wiederholst, desto mehr Leben ergatterst Du.

Beide Tips von Sebastian Büchner, Suderode

Sonic 2

Mega Drive

Levelanwahl: Im Titelscreen mit Joypad 1 "Options" anwählen und im Optionsscreen auf "Sound Test" gehen. Jetzt die Sound-Test-Nummern in der Reihenfolge 19, 65, 9, 17 mit dem Richtungskreuz anwählen und jeweils mit Knopf B bestätigen. Wenn der Song 17 spielt, ertönt am Anfang der Ringsound. Nun wieder START drücken, um zum Titelscreen zu gelangen. Wenn sich dieser vollständig aufgebaut hat, Knopf A gedrückt halten und Start drücken. Jetzt erscheint die Levelanwahl. Ist die Levelanwahl einmal aufgerufen. läßt sie sich nach dem Reseten durchdrücken von A und gleichzeitig Start im Titelscreen wieder aufrufen.

Chaossmaragde: Mit diesem Trick lassen sich alle Chaossmaragde nacheinander aufsammeln. In die Bonusstage gehen und den Smaragd holen. Danach Resetten, die Levelanwahl aufrufen und erneut in die Bonusstage gehen. Hier wirst Du feststellen, daß Dir die bereits geholten Smaragde erhalten bleiben.

In der Levelauswahl lassen sich noch zwei weitere Tricks ausführen:

Super Sonic: In der Levelanwahl auf Sound Test gehen und die Sound Test-Nummer in der Reihenfolge 4, 1, 2, 6 mit Knopf B bestätigen. dann einen Level anwählen, in dem Level 50 Ringe sammeln und hochspringen. Sonic verwandelt sich sofort in Super Sonic. Mit Start und dann A kann man den Level verlassen.

Charakter ändern: In der Level-Anwahl die Sound Nummern in der Reihenfolge 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4 mit B bestätigen. Dann auf einen Level gehen und diesen mit Knopf A und gleichzeitig Start starten. Im Level läßt sich Sonic mit B in einen Ring verwandeln. Drückt man A, läßt sich der Charakter verändern. Betätigt man jetzt das Feuerkreuz und drückt Knopf C, läßt sich der Charakter in den Levels kopieren. Mit B erhält man wieder Sonic.

M. Weihrauch, Krefeld.

Der Gewinner des Tips des Monats gewinnt ein Modul seiner Wahl! Schreibt an: SegaPro Lesertips, Postfach 101 905, W-4630 Bochum 1.

COMPUTER KUDAK

Holbeinstraße 2-4
2350 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

SEGA MEGA DRIVE

HARDWARE deutsch

Grundgerät MD (16 Bit) ohne Spiel inkl. 1 Control Pad	DM 199,00
Grundgerät MD (16 Bit) inkl. 2 Control Pads + Sonic	DM 269,00
Magnum Set	DM 360,00

SOFTWARE deutsch

Atomic Runner dt.	DM 91,00
Ex Mutants dt.	DM 91,00
PGA Tour Golf II dt.	DM 122,00
Sunset Riders dt.	DM 91,00
Turtles dt.	DM 112,00
Two Crude Dudes dt.	DM 91,00

ZUBEHÖR deutsch

Action Replay	DM 149,00
Mega Fire Control Pad	DM 46,00

SEGA MASTER SYSTEM II

HARDWARE deutsch

Grundgerät MS (8 Bit) inkl. 1 Control Pad + Alex Kidd I	DM 140,00
Grundgerät MS II Plus X inkl. Alex Kidd I + Sonic the Hegdehog + 1 Tennisspiel + 2 Control Pads	DM 190,00

SOFTWARE deutsch

Mickey Mouse II dt.	DM 81,00
Strider II dt.	DM 81,00
Tazmania dt.	DM 81,00
Tecmo World Cup Soccer dt.	DM 81,00
Tom & Jerry dt.	DM 91,00
Wonderboy in Monsterworld dt.	DM 81,00

ZUBEHÖR deutsch

Control Pad	DM 19,00
Infrared Joypad	DM 73,00

SEGA GAME GEAR

HARDWARE deutsch

Grundgerät GG Plus inkl. Netzteil + Sonic the Hedgehog	DM 290,00
Grundgerät GG 4 Fun inkl. 4 Spiele	DM 240,00

SOFTWARE deutsch

Ariel The Little Mermiad dt.	DM 81,00
Chakan dt.	DM 81,00
Evander Holyfield K.O. Boxing dt.	DM 81,00
Home Alone dt.	DM 81,00
Mickey Mouse II dt.	DM 81,00
Super Space Invaders dt.	DM 71,00

ZUBEHÖR deutsch

Battery Pack	DM 82,00
Wide Gear	DM 36,00
TV-Tuner	DM 189,00

IHRE VORTEILE

- TOP - PREISE !!!
- Alles deutsche Versionen
- 1 Jahr Garantie auf Hard- + Software
- Lieferung auf Rechnung
- Keine Nachnahmegebühr
- Versandkosten pro Zusendung DM 6,95
- Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie gegen DM 1,- Rückporto anfordern können

- Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anfall von Verpackungsmaterial, die Umwelt zu schonen.
- Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

JAMES BOND 007 THE DUEL

Geheimagent James Bond muß der tödlichsten Mission seines Lebens ins Auge schauen. Glücklicherweise haben unsere Profis für Euch diese hilf-reiche Tips-Sammlung zusammengestellt. Haltet Euch eng an die Hinweise und Ihr werdet auch diese Nuß knacken.

HINWEISE

- Verschwendet keine Zeit, indem Ihr die verrückten Professoren killt, bevor es absolut notwendig ist, überspringt sie einfach.
- Springt zwischen den Plattformen, wann immer es möglich ist.

GEISELN

Rettet immer alle Geiseln. Sie bringen Euch im Endkampf einen Zeitbonus. Für jeden Geretteten gibt es außerdem 500 Bonuspunkte.

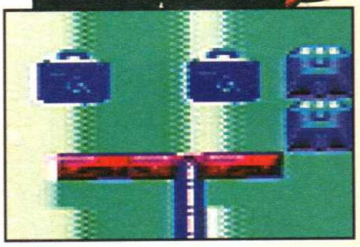
EXTRA BONUS SCREEN

Drückt einen Knopf, sobald der Cursor die dritte und beste der Bonusgegenstände erreicht hat. Wenn Ihr das schafft, steigen Eure Chancen, einen der Top-Preise zu ergattern, erheblich.

Leider gibt es diesen Bonusschirm im höchsten Schwierigkeitslevel nicht mehr.

Q-KOFFER

J. B. Muß so viele von Qs Koffern wie möglich sammeln. Sie helfen ihm im letzten Level, mit dem Zeitlimit fertig zu werden. Je mehr Koffer er hat, desto mehr Zeit hat er im Endkampf. Also: Keine Koffer, keine Zeit und damit auch kein Ende des Spiels.



SPEZIALWAFFEN

Drückt Pause, um ins Auswahlmenü für Spezialwaffen zu gelangen und aktiviert eine der folgenden Waffen:

Missiles

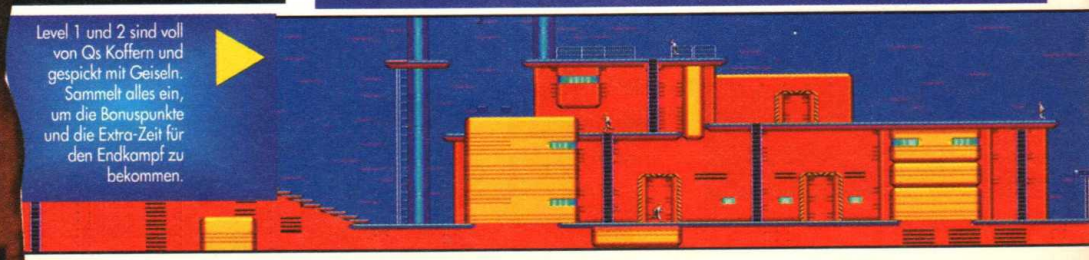
Sie sind besonders nützlich um feindliche Maschinengewehre oder nervende Schlangen zu vernichten.

Grenades

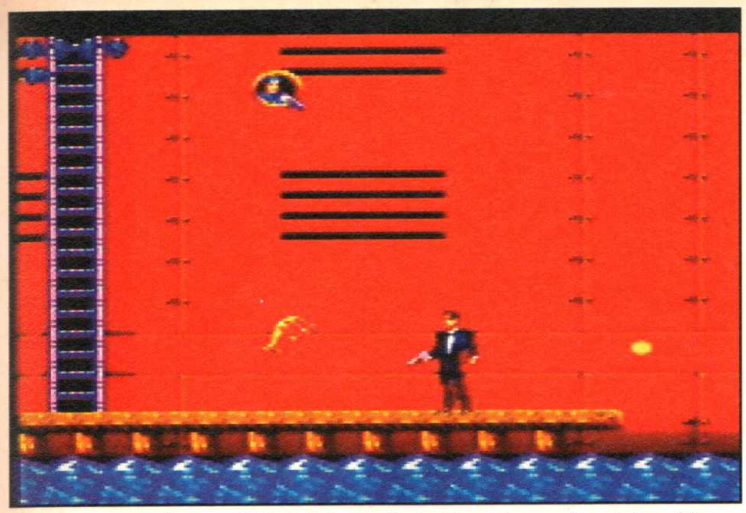
Mit einer oder zwei dieser Granaten könnt Ihr so ziemlich alles in die Luft pusten. Granaten sind die beste Spezialwaffe, die Ihr habt.

Rapid Fire

Versucht lieber, den Feuerknopf etwas schneller zu drücken. Das Schnellfeuer ist die schwächste und zugleich nutzloseste Spezialwaffe, die Ihr habt.



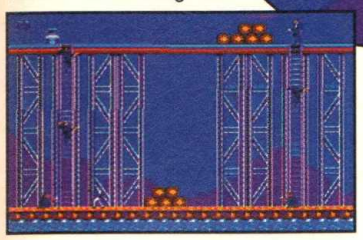
Level 1 und 2 sind voll von Qs Koffern und gespickt mit Geiseln. Sammelt alles ein, um die Bonuspunkte und die Extra-Zeit für den Endkampf zu bekommen.



Joe 90 im Bullauge wird Euch durch die ersten Level geleiten. Er ist unzerstörbar. Achtet auf die Geschosse. Auch den niedlichen Goldfisch solltet Ihr schnellstens erledigen oder die Beine in die Hand nehmen.

Level 1 - Das Schiff

Die schwierigsten Hindernisse im Eröffnungslevel sind die heruntergefallenen Kisten. Wartet, bis sie anfangen zu fallen und lauft dann die Plattform entlang. Die korrekte Richtung zeigen Euch die aufblitzenden Pfeile in der oberen linken Ecke. Laßt Euch von ihnen durchs Spiel führen, aber denkt daran: Den Weg zu kennen, heißt noch lange nicht, ihn auch gehen zu können!



Nachdem Ihr Euch um die Wache gekümmert habt, schnappt Euch das VDU und die Q-Koffer.

Tötet alle Wachen, die Euch begegnen mit Einzelfeuer und vergeßt nicht, alle Q-Koffer einzusammeln. Ihr könnt die Koffer im gesamten Level finden und die Extrazeit und -punkte werdet Ihr später sehr nötig haben. Seid aber auf der Hut. gegen Ende des Levels könnt Ihr nämlich von überraschend agilen Fischen gekillt werden. Diese Biester haben die Eigenschaft, Euch im unpassendsten Moment an die Gurgel zu springen.

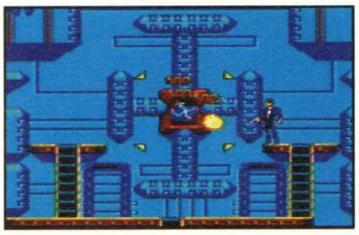
Geht weiter bis zur beweglichen Plattform in den unteren Räumen ganz rechts. Duckt Euch unter den auf 007 abgefeuerten Geschossen hindurch und wartet, bis die Plattform ankommt. Sie bringt Euch zu ein paar Stufen, auf die Ihr springen müßt, um die nächste Sektion zu erreichen.

Im zweiten Unterlevel sammelt Ihr weitere Bonuspunkte, indem Ihr die drei Geiseln befreit. Dazu müßt Ihr zunächst durch wiederholtes Schießen auf die Türen die Schlösser knacken. Die Bonuspunkte erhaltet Ihr durch wiederholtes Hineinrennen in die Geiseln. Ihr findet die drei Mädels auf dem obersten Deck des Schiffes. Benutzt die Stufen, um dort hin zu gelangen. Vergeßt dabei nicht, auf die Wachen zu achten. Sobald die Euch sehen, eröffnen sie das Feuer. Sammelt auch hier alle Q-Koffer ein (Bonuspunkte!). Der Plattformlift bringt Euch auf das unterste Deck. Auf die erste Plattform müßt Ihr springen, sonst nimmt 007 eine unfreiwillige Flugstunde, die natürlich zum verfrühten Ableben unseres Helden führt. Der zweite Lift ist viel einfacher zu meistern. Wartet einfach, bis er oben ist, tretet auf die Plattform und schon werdet Ihr automatisch abwärts befördert. Um das Seil benutzen zu können, müßt Ihr hochspringen und Euch dann festhalten. Springt nach links und benutzt die Stufen. Damit ist der zweite Unterlevel beendet.

Im dritten müßt Ihr Euch ziemlich ins Zeug legen, um mit den haufenweise auftauchenden Fässern und den schießwütigen Wachen fertig zu werden. Sammelt auch hier die Q-Koffer und erledigt die Fische, bevor Ihr die Plattformen entlanglauft. Die Biester sind nämlich schneller als man denkt. Wenn Ihr den Fluß mit der beweglichen Plattform überquert, stellt Euch ganz nach links, der Fisch kann Euch dann nicht treffen. Am Ende müßt Ihr abspring-en und die Wache erledigen. Lauft nach rechts und klettert auf das Gerüst. Dort findet Ihr weitere 4 Q-Koffer und ein VDU. Schleicht weiter in üblicher Geheimagentenmanier, um unserem Freund Beißer ins Auge zu blicken.

Da Beißer ziemlich große Sprünge machen kann, solltet Ihr ihm immer einen Schritt voraussein.

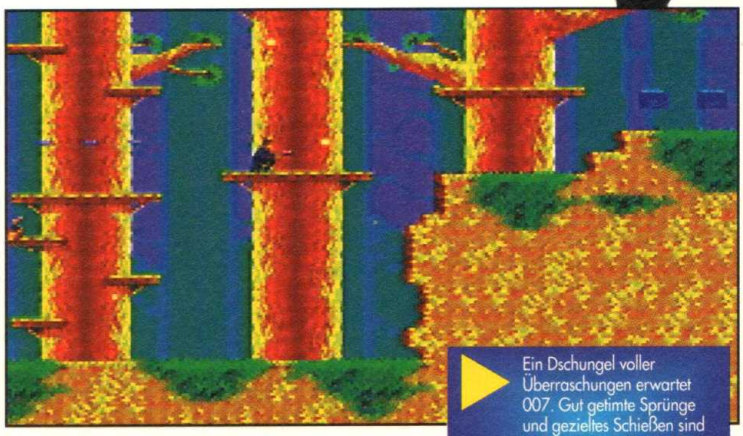
Nicht dumm 'rumstehen, 007! Ducken, feuern und die Atemleuchter umnieten.



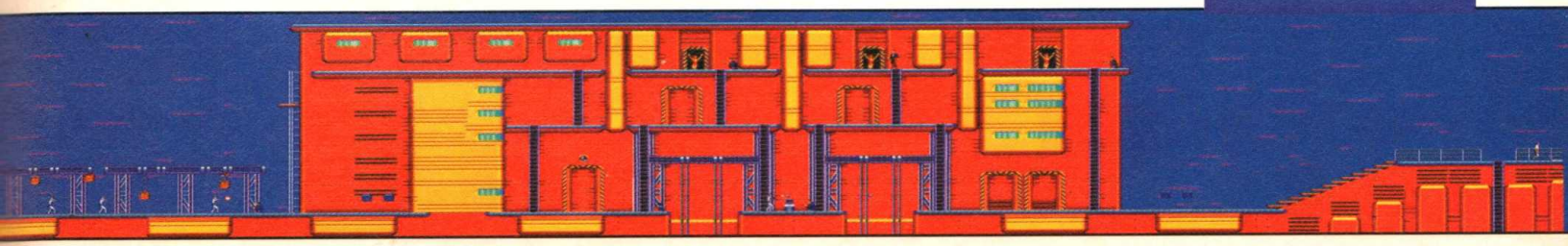
Wumm! Zerstört dies mit einer Armvoll Granaten oder gut gezielten Raketen.

Levelhauptgegner

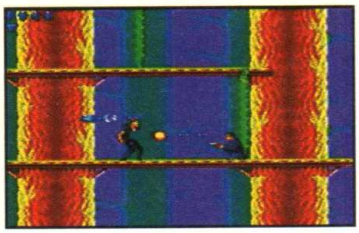
Feuert wiederholt auf Beißers Kopf. Jeder Treffer auf sein Solingengebiß bringt satte 100 Punkte. Am sichersten bleibt Ihr auf der mittleren oder oberen linken Plattform. Feuert übers Wasser und weicht Beißer dadurch aus, daß Ihr zwischen den Plattformen hin und her springt. Beißer muß 15mal getroffen werden, bevor er das Zeitliche segnet.



Ein Dschungel voller Überraschungen erwartet 007. Gut getimte Sprünge und gezieltes Schießen sind die Vorraussetzung zum Überleben.



JAMES BOND 007 THE DUEL



007 in Schwierigkeiten? Erledigt die Feinde sofort, sonst geht es Euch an den Kragen.

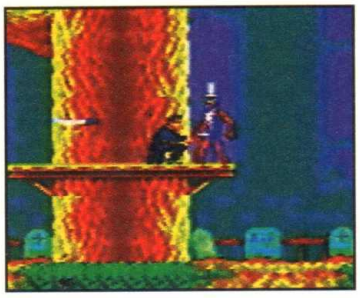
Level 2 - Der Wald

Selbst Tarzan mußte lange üben, bevor er sich locker von Ast zu Ast schwingen konnte. Verliert also nicht die Geduld, man kriegt den Bogen schon 'raus! Achtet immer auf die Schlangen, bevor Ihr springt. Sie lungern auf jedem Ast herum und ihre Tarnung ist recht effektiv. Killt sie so früh wie möglich. Die Waffen feuern hier zwar nur dreimal, aber dies ziemlich schnell, also ducken und sofort abschießen. Nehmt Euch vor den schnappenden Ästen in Acht, Ihr müßt so schnell wie möglich von ihnen runterspringen.

Klettert immer weiter, bis Euch die Schlange am weiteren Vordringen hindert. Danach klettert Ihr am rechten Seil abwärts. Springt von diesem Seil auf den Zweig ganz rechts. Jetzt erreicht Ihr eine neue Zone, die von Maschinen gewehren scharf bewacht wird. Die Gewehre lassen sich mit ein oder zwei gut plazierten Granaten aus der Welt schaffen. Springt vom Dach des blauen Gebäudes auf den Abhang hinunter, um den Q-Koffer zu holen. Geht dann wieder hoch, und springt nach rechts zum Ende.

Lauft weiter nach rechts. Bringt die Bösewichter um und weicht ihren Kugeln aus, die aus allen möglichen Winkeln angeschossen kommen. Jetzt zerstört ihr die Station mit den vier Geschützen, die immer wieder

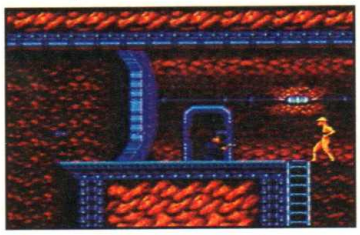
auf Euch schießen. Stellt Euch auf die mittlere, linke Plattform und schießt, bis die Station in Rauch aufgeht. Wenn Ihr richtig da hockt, treffen die Kugeln Euch nicht. In jeder feuerpause steht Ihr auf und schießt



Dem messerschwingenden Gegner kommt Ihr nur durch Schüsse von hinten bei. Nicht schön, aber lebensnotwendig für Bond.

zurück. Wenn Ihr die Missile-Waffe ein paar mal benutzt, ist diese Zone bald zerstört. Hüpft nach links oben, räumt die Q-Koffer ab und lauft dann nach rechts, wo der Pfeil entlangzeigt. damit ist der Unterlevel beendet.

Ihr verlaßt die unterirdische Rüstungskammer zum Wald hin. Der



Noch einen Schritt und Du kannst Dir die Geranien von unten ansehen, Freundchen!

In den unbekannten Tiefen wartet ein glühendes Lavabad auf den Superagenten.

ähnelt dem ersten Level, nur bewegt Ihr Euch jetzt nach unten. Es gibt massenhaft Q-Koffer, aber auch Maschinengewehre und die tödlichen Schlangen. Die Bäume scheinen kein Ende zu nehmen, aber irgendwann seid Ihr tatsächlich unten! Wechselt immer wieder von links nach rechts und benutzt die Seile, um an die tieferen Zweige zu kommen. Unten müssen noch zwei Wachen erledigt werden, dann seid Ihr auf dem Weg zum nächsten Level.

Levelendgegner

Die Hiebe des Küchenmessers sind tödlich, also weicht ihnen aus. haltet Bond ständig in Bewegung. Springt hinter Bond, wenn er auftaucht und schießt so oft wie möglich auf ihn. Wiederholt die Prozedur, bis er explodiert.

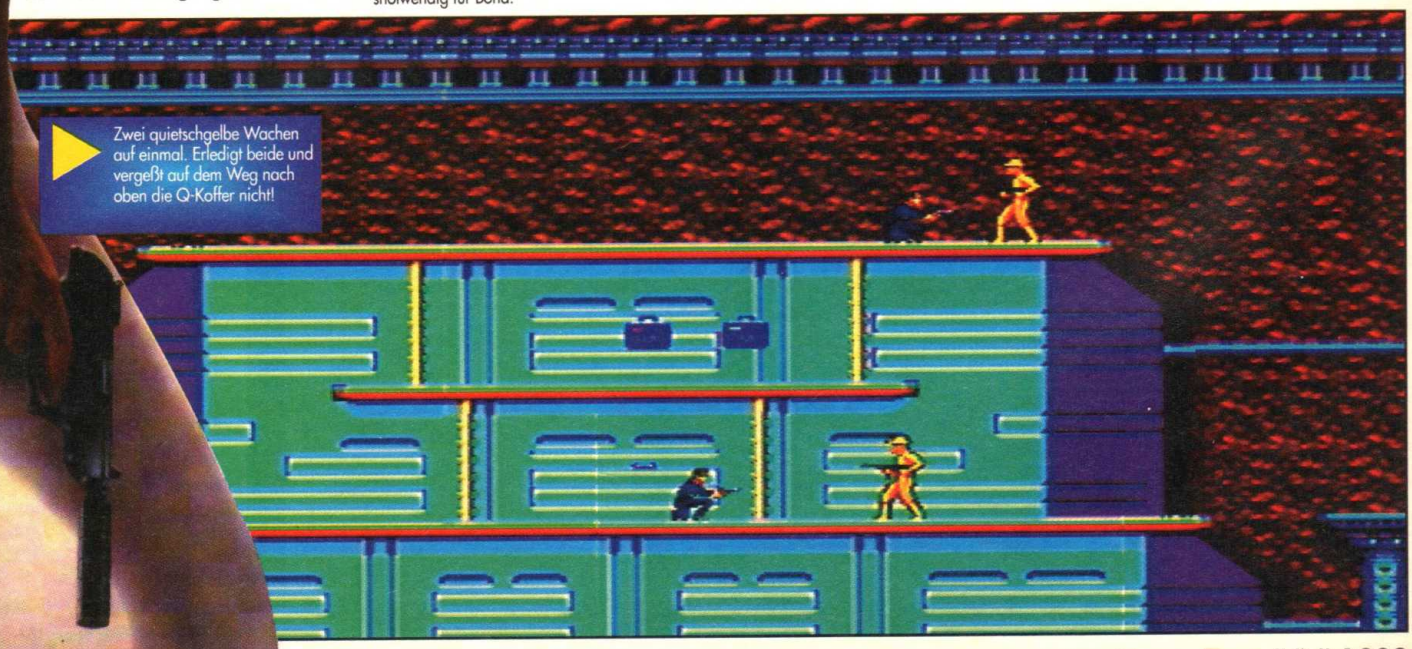
Level - Unterirdische Höhle

In diesem Abschnitt müßt Ihr blitzschnell schießen und Euch äußerst gut konzentrieren. Bewegt Euch mit Hilfe der Transporter-Plattformen so schnell wie möglich über die gefährlichen Gruben hinweg. Je länger Ihr verweilt, desto größer die Wahrscheinlichkeit, ein Leben zu verlieren.

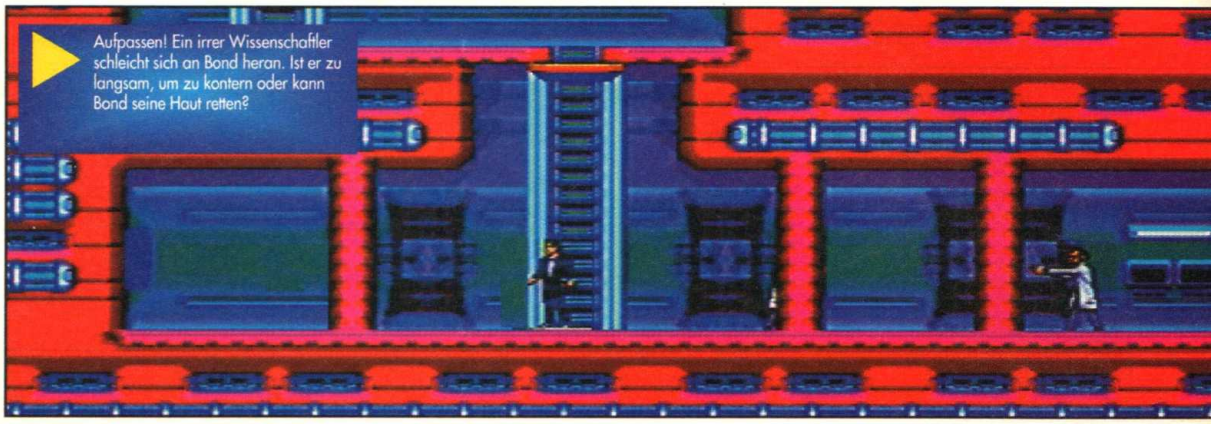
Strebt erst unten ganz nach rechts. Springt dann von Plattform zu Plattform, bis Ihr ganz links oben seid. Lauft dann wiederrum nach rechts bis Ihr den letzten Lift dieses knallharten Abschnitts erreicht.

Der zweite Teil der Höhle ist nicht so schwer. Nehmt die Aufzüge nach oben, aber achtet auf Feuerbälle und Laserstraheln. Da es kein Zeitlimit gibt, könnt Ihr gefährliche Situationen in aller Ruhe abschätzen und überwinden. Die Q-Koffer stehen in den Kammern an den äußersten Höhlenrändern, schon dafür braucht Ihr Zeit. Sucht gründlich, denn langsam geht es auf den letzten Level zu. Der Ausgang ist oben links und leicht zu finden.

Viele heiße Lavagruben liegen gedankenlosen Abenteurern zu Füßen. Paßt also auf, wo Ihr hinspringt. Bleibt auf den unteren Ebenen und lauft nach links. Unten gibt es reichlich Extras und sogar ein



Zwei quietschgelbe Wachen auf einmal. Erledigt beide und vergeßt auf dem Weg nach oben die Q-Koffer nicht!



Aufpassen! Ein irrer Wissenschaftler schleicht sich an Bond heran. Ist er zu langsam, um zu kontern oder kann Bond seine Haut retten?

paar Geiseln sind zu retten. Benutzt die Aufzüge nach oben und unten und feuert auf die Wachen, sobald sie auftauchen.

Levelendgegner

Bei Oddjob könnt Ihr ähnlich vorgehen wie beim Messermaniac. Haltet immer Abstand und weicht dem messerscharfen Hut aus. Ein Treffer und James Bond war einmal...Keine

He! Ich bekomme ja für jeden Treffer 100 Punkte. Na, denn, pass' auf, Du Schurke!

Sorge, der Endlevel ist nah. Wenn Ihr übrigens Oddjob anrempelt, verliert Ihr keine Energie - außer, wenn er gerade seinen Hut wirft.

Level 4 - Gravemars Hauptquartier

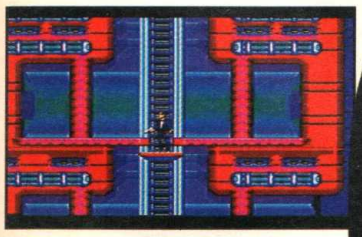
Aufgrund des akuten VDU-Screen Mangels in diesem Level, müßt Ihr sehr sehr vorsichtig voranschleichen. Untersucht den ganzen Level von einer Seite zur anderen. Sammelt beim Abwärtsgehen sämtliche Q-Koffer ein. Habt Ihr einen Abschnitt genau durchsucht, könnt Ihr den Lift ganz links nehmen. Achtet auf die Maschinengewehre und haltet die Extrawaffe bereit. Springt nicht auf die Plattformen ganz rechts - es wäre wahrscheinlich ein Sprung in den Tod!

Im zweiten Abschnitts des Hauptquartiers solltet Ihr Euch immer hinknien, um auf die verrückten Wissenschaftler zu schießen. Sie hören erst auf, zu feuern, wenn sie oder Bond tot sind. Folgt dem Weg links und springt auf die höheren Plattformen, um den Ausgang oben rechts zu erreichen.

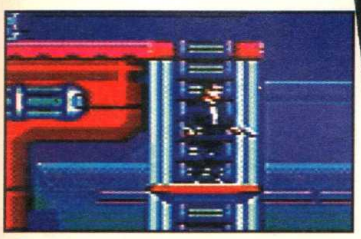
Im dritten Abschnitt ist es schwer, an die Q-Koffer zu gelangen. Sucht bei Eurem Aufstieg weit links nach den Koffern und benutzt die Stangen, um Euch frei bewegen zu können. Der Ausgang ist links oben und nach einigen waghalsigen Sprüngen zu erreichen.

Letzter Level

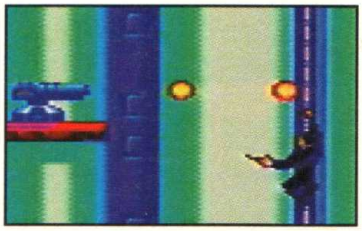
Befreit die Geiseln und bringt alle in Sicherheit. Die luxuriöse Überfahrt nach Hause ist unwiederstehlich. Tut alles, um Bond in sein nächstes Abenteuer zu führen!

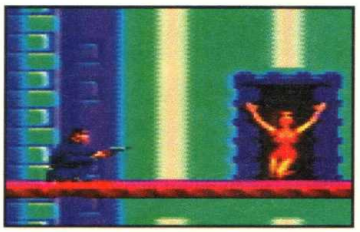


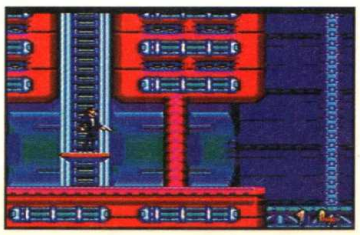
Abwärts – das wurde auch langsam Zeit. In diesen Kellern ist Bond in schlechter Gesellschaft.



Stolz steht der Recke da. Fehlt nur noch ein Butler, der den Lift bedient.



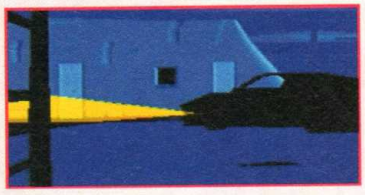


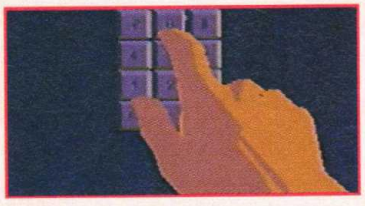


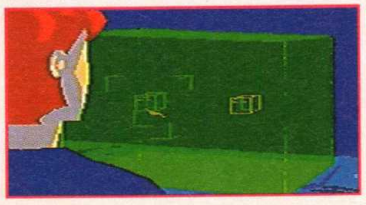
ANOTHER WORLD

MEGA DRIVE

Das Leben ist grausam, und Chaykin ist allein. Er ist einsam und sucht einen Weg aus dieser Paralleldimension. Warum er dieses Grafikparadies verlassen möchte, ist uns schleierhaft, aber da er von dort wegkommen will, helfen wir ihm natürlich dabei.





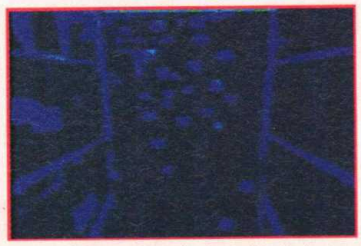


➤Level 1

Paßwort: LDKD

Ziel: Flucht vor dem Monster

Wenn Ihr in Another World ankommt, solltet Ihr das Joypad immer wieder nach oben drucken, um den Tentakeln des Oktopus zu entgehen. Verlaßt den Sumpf so schnell wie möglich. Ihr seht die Silhouette des Monsters im Hintergrund. Haltet Euch nicht am Ufer auf, sonst holt der Oktopus Euch doch noch. Geht in den nächsten Screen und zerquetscht die Egel mit Knopf A. Laßt Euch Zeit. Lauft nach rechts weiter und bringt die Blutsauger um.



Drückt immer wieder das Pad nach oben, sonst erwischt Euch das Sumpfungehäuer. Das wäre doch gar nicht nett, oder ?

Achtung–sie fallen auch von der Decke! Oft ist mehr als ein Egel im Bild. Habt Ihr alle erledigt, geht es zum nächsten Bild, wo das Monster auftaucht und angreift. Rennt so schnell wie möglich nach links, wenn das Monster kommt. Springt von der Kante auf eine hängende Liane. Jetzt schwingt Ihr einmal herum und landet im Rücken des Monsters. Lauft schnell nach rechts, bis das Untier von den Wachen erlegt wurde. Eine der Wachen stellt sich als Verbündeter heraus.

➤Level 2

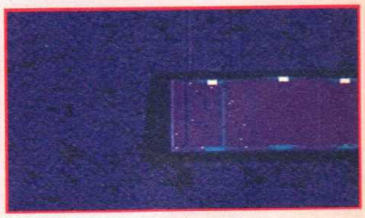
Paßwort: HTDC

Ziel: Flucht aus dem Gefängnis

Drückt das Pad oft links und dann rechts, um den Käfig zum schaukeln zu bekommen. Irgendwann bricht die Kette, und Ihr fallt auf die Wache hinunter. Folgt Eurem Verbündeten, aber nehmt das Gewehr mit, das deutlich sichtbar im Weg liegt. Lauft weiter und erschießt die Wachen mit schnellen Laserstrahlen. Wenn es nicht weitergeht kniet Ihr Euch hin und feuert nach links um Plasmabarrieren zu errichten. Die schützen Euch vor Lasern, aber nur kurze Zeit. Hat Euer neuer Freund die Kontrollen repariert, könnt Ihr nach rechts zum Lift laufen.

Drückt im Lift hoch oder 'runter, um ihn zu bewegen. Wollt Ihr Euch von den Lämpfen entspannen, fahrt nach oben und genießt die Aussicht über die Stadt. Fahrt anschließend nach unten und tretet in den Gang. Vergeßt nicht, Euren Verbündeten mitzunehmen! Kniet Euch unten hin und schießt sofort, wenn das Bild wechselt. Damit ist hoffentlich die Wache erledigt, und Ihr könnt die Leitung unterbrechen.

Ist die Kommunikation sabotiert, nehmt Ihr den Lift zur nächsthöheren Ebene. Geht nach links und zerstört die Sicherheitstür. Zum Glück ist die Wache taub. Drückt nach unten, wenn Ihr in der Lücke steht. Dann wird Chaykin sicher nach unten getragen. Lauft nach links, um aus dem Gefängnis zu entkommen und in den dritten Level zu gelangen.



➤Level 3

Paßwort: TBHK

Ziel: Flucht vor den Dämpfen

Im dunklen Level müßt Ihr ständig aufpassen, nicht in den Abgrund zu treten und an lecke Gasleitungen zu geraten. Geht nach links bis zu ersten Leitung. Springt 'rüber, wenn der Gasstrom kurz aufhört, lauft weiter nach links und laßt Euch fallen. Geht nach rechts unten und weicht der zweiten Gasleitung aus.

Geht vorsichtig weiter und springt durch das Loch. Unten warten gleich zwei Leitungen auf einmal! Rennt nach rechts, laßt Euch fallen, rennt nach links und laßt Euch wieder fallen. Lauft dann wieder nach rechts und laßt Euch in die Grube fallen, um den Level zu beenden.

Nachdem Ihr den schweren Sprung auf die versteckte Plattform geschafft habt, könnt Ihr den Fels sprengen, um in den nächsten Level zu kommen.

Erschießt den Wächter sofort, nachdem Ihr den Gang verlassen habt. Nehmt dann Anlauf und springt auf die andere Seite. Verpaßt Ihr die, werden die Stacheln Euch in pieksigen Empfang nehmen. Dann müßt Ihr den Level von vorne beginnen! Schafft Ihr den Sprung, könnt Ihr einen energiereichen Schuß auf die Wand abgeben. Ein Geheimgang zum nächsten Level öffnet sich, und die Gangart wird härter.

➤Level 4

Paßwort: HBHK

Zeil: Flucht vor den Wänden

Dies ist der einfachste Level des Spiels. Dreht nach links ab, um Euren Laser aufzuladen. Verlaßt die Kammer und zerkrümelt die Wände mit drei hochkonzentrierten Schüssen. Dann geht es weiter, nach rechts durch einen ruhigeren Raum. Bildet vor dem nächsten Screen einen Schutzschild. Schießt einen Hochenergiestrahl, um die Barriere des Gegners zu eliminieren, und schießt noch einmal auf die Wache selbst.

Geht langsam nach rechts ins nächste Bild. Nehmt einen langen Anlauf und springt so weit wie möglich. Habt Ihr es richtig gemacht, landet Ihr sicher auf der anderen Seite – wenn nicht, müßt Ihr den Level von vorne beginnen. Seid Ihr drüben, schießt mit einem starken Strahl auf die Wand und geht in den nächsten Level.

Nehmt gleich Anlauf und springt um Euer Leben, wenn Ihr die Höhle verlaßt. Die Zeit zwischen Euch und der anderen Seite ist sehr knapp!

Laufen, immer weiter laufen! Ihr werdet zwar nicht gejagt, aber diese sinnlose Szene wird einfach langweilig, wenn Ihr durchspaziert.

Gleich, nachdem Ihr dem grauenvollen Schattenmonster entwischt seid, müßt Ihr einem allzu freundlichen Außerirdischen entkommen. Was macht man, wenn man in einem knapp einem Quadratmeter großen Käfig sechs Meter über dem Boden baumelt? Versucht es mal mit Schaukeln, bis die Kette bricht. Uff, das war knapp! Kurz vor Eurem Abgang tippt Euch der freundliche Fremde auf die Schulter. Offenbar will er sich mit Euch zusammentun. Warum eigentlich nicht, der Typ erweist sich nämlich als echter Held!

➤Level 5

Paßwort: BRTD

Ziel: Flucht aus den Höhlen

Ihr müßt das Höhlensystem fluten, um schließlich in den Palast zu kommen. Vernichtet erst die Sicherheitstür, sonst verhindert sie später Eure Flucht. Haltet Euch dann nach rechts oben. Der große

Boden fallen, aber meidet die Stacheln. Ein großer Stachel fällt von der Decke und ermöglicht Euch, nach oben zu klettern. Macht Euch auf den Weg nach oben und springt von Stachel zu Stachel, bis Ihr zum großen Felsblock kommt. Lauft dann nach rechts weiter.

Springt über die Gruben und lauft zum See. Dort zerschießt Ihr die Strebe, lauft flink nach links und springt immer weiter nach links über die Gruben. Rennt bis zur Sicherheitsplattform, die Euch den Abgang ermöglicht. Geht einfach nach links weiter.

➤Level 6

Paßwort: TBHK

Ziel: Flucht aus dem Palast

In den schrecklichen Höhlen unterhalb des Palastes beginnt Ihr mit einem Hindernislauf nach links. Der erste Wächter scheint im Bild mit dem Teleporter. Rüstet Euren Laser auf und erschafft zwei Schutzfelder. Schießt danach mit einem Hochenergieschuß auf das

noch weiter nach oben. Geht nach rechts und klettert wieder hoch. Drückt auf C, um auf den nächsttieferen Boden zu springen. Feuert sofort auf den Wächter, der sich im nächsten Screen versteckt. So leicht legt man Lester Chaykin nicht herein!

Jetzt ist der nächste Abschnitt wächterfrei, also könnt Ihr nach rechts rennen, über die Stufen springen und beim Nachladegerät hochspringen. Verläßt das Gerät und rennt nach rechts. Ihr kommt offenbar in der Decke heraus. Zum Glück ist der Wächter, der Euren Abgang verhindern soll, unter Euch. Wartet, bis sein Schatten in der Mitte auftaucht. Wenn Ihr auf die erste Lampe schießt, fällt sie auf den Wächter. Jetzt ist der Ausgang frei.

Lauft nach links, unten, rechts und springt ins Wasser, um in die nassen Tiefen der Höhle zu kommen. Schwimmt am Boden entlang nach links und steigt in der zweiten Höhle nächste Bild und deaktiviert mit einem Schuß die Verteidigungsanlage. Jetzt habt Ihr und Euer Freund Zugang zum nächsten Level. Geht zum Ausgangspunkt zurück und, verlaßt das Wasser und rennt nach rechts, wo Ihr Euch in den Spalt fallen laßt.

In diesem ganzen Abschnitt lauern viele Gefahren. Lauft nicht blind in die Fallen hinein! Erschießt die hängenden Grabscher, damit Ihr über die Kiefer springen könnt, aber beeilt Euch, denn sie bleiben nicht lange weg. Dieses Gebiet geht auf die Nerven - egal, wie oft Ihr übt, es ist immer eine Portion Glück nötig, um durchzukommen!

See wird Euch helfen, aber vorher müßt Ihr unangenehme Hindernisse überwinden.

Lauft nach links, bis Ihr zu den großen Zähnen kommt, die unmittelbar vor einem Abgrund versteckt sind. Stellt Euch so dicht wie möglich daneben und springt hinüber. Lauft nach links, bis die Grabscher auftauchen und Euren Weg versperren. Wenn Ihr sie zerstrahlt, könnt Ihr über die Zähne springen, aber das erfordert sehr viel Geschick. Lauft nach rechts weiter.

Jetzt blockieren fallende Felsbrocken den Weg. Beobachtet die Lawine und lauft durch, wann immer es geht. Laßt Euch auf den Schutzfelder des Wächters und mit einem einfachen Schuß auf den Gegener selbst.

Lauft weiter nach links. Hier werdet Ihr nicht verfolgt. Lauft die Treppen ganz hoch, dann seht Ihr die Landschaft draußen. Steigt aber hoch. Jetzt habt Ihr wieder Luft. Schwimmt direkt nach unten in den tieferen Screen und dann nach rechts zu einer größeren Höhle.

Springt vorsichtig aus dem Wasser und mit wohlüberlegten C-Knopfdrücken über die Zähne. Geht ins

NEUN MEGA-STARKE

TECMAGIK

MASTER SYSTEM MODULE ZU GEWINNEN!

Die Pros meinen:

CHAMPIONS OF EUROPE

Möglicherweise d a s Fußballsimulationsspiel fürs MS. Wetterbedingungen nach Wunsch, superschnelle Ballkontrolle und eine unübertroffene Einleitung. Ein Treffer!

NEW ZEALAND STORY

Ein Plattfor-Chaos mit 12 herausfordernden Stufen, das Dich Stunde um Stunde in seinem Bann hält. Süße Charaktere und jede Menge Musik, die auf Deine Gehörgänge eintrommelt. Ein knallhartes Spiel...

PAC-MANIA

Eine außergewöhnliche Interpretation des Spielhallenhits, der für viele den Einstieg in die Welt der Video-Games bedeutete. Tecmagiks Version ist bis jetzt die beste und dieses Modul wird ein paar Erinnerungen zurückbringen.

POPULOUS

Eine akurate Kopie dieses ausgezeichneten Spiels, aber 10mal so groß. Kein anderes Spiel hat soviel gemischte Gefühle hervorgerufen und wenn es Dir gefällt, wird es Dich Stunde um Stunde beschäftigen!

SHADOW OF THE BEAST

Das originale Beast-Spiel fürs MS mit durchweg klaren Grafiken. Atmosphärische Musik und ein überraschend verbesserter Spielablauf lassen nicht viel zu wünschen übrig!

★ 3mal Populous

★ 3mal Pacmania

★ 3mal Shadow Of The Beast

Tecmagik gehört unbestritten zu den Top-Herstellern von erstklassigen Master System-Spielen. Was werden sie uns nach Klassikern wie New Zealand Story, Shadow Of The Beast und Champions of Europe als nächstes bescheren?
Tecmagiks neuestes Projekt ist ein fantastisches Tennis-Spiel namens Andre Agassi Tennis. Es soll im Sommer in die Geschäfte kommen und um Dich auf den Geschmack zu bringen, verlosen wir 9 Tecmagik-Module für Dein Master System. Beantworte einfach die folgenden Fragen, die Antworten sind im Text auf dieser Seite versteckt. Einfacher geht's nicht...

Welche ist die magische Antwort?

1) Wieviele Level hat die MS-Version des Superspiels Populous?

a) 100
b) Mehr als Du ohne Mogeln schaffen könntest
c) Ungefähr 10mal mehr als die MD-Version

2) Welches Spiel wird von Tecmagik im Sommer veröffentlicht?

a) Andre Agassi Tennis
b) King of the Monsters
c) Teenage Mutant Hero Pros

3) Wieviele Spiele verlost Tecmagik?

a) Eins weniger als 10
b) Unglaublich viele
c) Ganz egal, ich nehme sowieso an diesem coolen Wettbewerb teil!

Schicke einfach eine Postkarte mit Deinen Antworten an die untenstehende Adresse und vergiß' nicht, uns mitzuteilen, welches Spiel Du am liebsten hättest (in der bevorzugten Reihenfolge).

Tecmagik Wettbewerb,
Postfach 101 905, W-4630 Bochum 1.

Einsendeschluß: 30. Juni.

➤Level 7

Paßwort: TXHF

Ziel: Flucht aus der Arena

Dieser endlos lange und schwere Level hat das Motto 'Test the Best'! So viel gibt es hier zu tun und zu kämpfen, daß Ihr sehr vorsichtig vorgehen solltet.

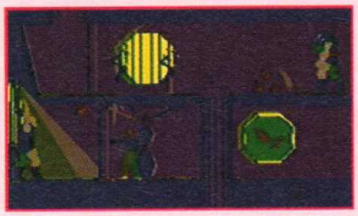
Ihr fangt in der Mitte des Levels an. Rennt nach rechts bis zum flüchtenden Wächter. Tötet ihn nicht, sondern tippt nur auf den Knopf, um das Gewehr auf ihn zu richten. Er drückt sich dann in eine Ecke und zieht an einem Schalter. Die Türen schließen

sich, so daß Ihr nach links und die Stufen hochlaufen müßt. Oben wartet ein Gegner, aber hinter einer verschlossenen Tür. Springt auf die rechte Plattform und erschafft ein Schutzfeld.

Zerschießt die Barriere, aber nicht den Wächter. Wartet, bis er drei Granaten geworfen hat, und tötet ihn dann. Die Granaten reißen einen Fluchtweg auf, aber bevor Ihr weitergeht müßt Ihr noch einen Wächter erledigen. Benutzt den Teleporter links, um zum tieferen Raum zu gelangen. Erschafft dort gleich eine Barriere. Schießt einen Hochenergiestrahl in die Wand und zielt dann noch einmal, um den Wächter zu erledigen.

Teleportiert Euch nach unten und zerschießt mit einem einzelnen Laserstrahl die Stromleitung. Jetzt geht das Licht aus. Geht zur Lücke, die die Granaten gesprengt haben, zurück und laßt Euch fallen. Am anderen Ende des Tunnels ist ein Schalter, den Ihr ziehen müßt. Damit werden die Wachen auf der Plattform unter Euch ausgeschaltet. Gleichzeitig laßt Ihr damit aber Euren alten Bekannten, das Monster, frei!

Lauft weg! Schnell ganz nach rechts und ab in den Teleporter. Rettet Euren Verbündeten und zieht



in die Arena ein. Drückt beim rechten Teleporter das Pad nach oben und lauft in den Panzer, um in den zweiten Teil des siebten Levels zu gelangen.

Zwischen – Paßwort: CKJL

Drückt die Knöpfe in der Mitte des Schaltbretts, wenn der Panzer anhält. Mehr verwirrende Lichter erscheinen links und rechts. Drückt schnell die linken Knöpfe in der richtigen Reihenfolge, und ein blinkendes Licht leuchtet auf. Drückt es, um in einer bequemen Rettungskapsel ausgeworfen zu werden.

Ein ruhiges Plätzchen? Zumindest im Vergleich zum unfreundlichen Empfang durch die Wächter. Zum Glück ist der Anblick außergewöhnlich schön und lenkt vom Laserfeuer ab, das Euer Trommelfell beleidigt.

➤Level 8

Paßwort: LFCK

Ziel: Flucht aus dem Paradies

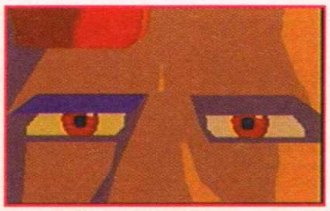
Peng, Bumm! Was für ein Auftritt!

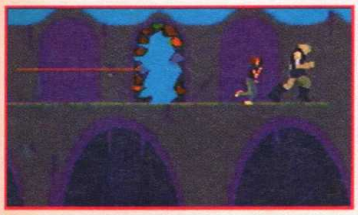
Peinlich berührt schlittert Ihr in Eurer maßgeschneiderten Rettungskapsel zum Stillstand. Ihr tretet hinaus und werdet von nackten Körpern umzingelt. Plötzlich kreischen Laser durch das Gebäude und Ihr müßt flüchten. Lauft nach rechts ins nächste Bild.

Hier wird es nicht gerade freundlicher , denn vier gemein aussehende Wächter eröffnen das Feuer auf Euch. Benutzt eine ganze Reihe von Schutzfeldern und schießt zurück. Zerstört die feindlichen Felder und zielt dann auf die Wächter. Wenn Ihr das viermal schafft, ohne getötet zu werden, trefft Ihr endlich Euren Freund wieder.

Lauft nach rechts weiter. Wenn Ihr den scheinbar letzten Pfad entlanglauft, fallt Ihr hinunter, aber Euer Freund fängt Euch auf. Jetzt steht nur noch der Endkampf zwischen Euch und der Schlußszene, also auf sie mit Gebrüll!

Kreicht dann in die Mitte des Raumes zurück. Schafft Ihr es, Euch zu teleportieren, ohne vorher getötet worden zu sein, seht Ihr die Credits und erlebt eine enttäuschende Schlußszene.





Wir sind fast da. Von jetzt an sollte es leichter gehen, tut es aber nicht.

Hmm. Nicht gerade die Lufthansa, aber Ihr werdet sicher nach Hause gebracht.

➤ Final Level

Kein Paßwort

Ziel: Flucht aus Another World

Ihr habt Euch bis zum Endkampf durchgeschlagen, seid aber noch lange nicht frei. Jetzt kommt das schwerste Stück Arbeit, und eine falsche Bewegung bedeutet Euren sicheren Tod. Viel Glück!

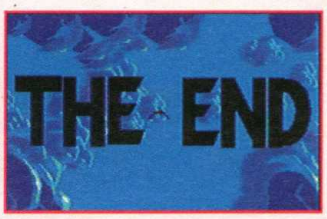
Euer treuer Freund hat Euch bislang beigestanden und bleibt auch weiterhin da, Die Schlacht gegen den mächtigen Commander und seine halbe Armee ist auch kein Zuckerschlecken. Ihr braucht jede Hilfe, die Ihr bekommen könnt! Ganz rechts seht Ihr eine Anzahl Schalter. An die müßt Ihr kommen. Drückt immer wieder das Pad nach links und rechts, um nach vorne to hechten. Wundersamerweise krebst Ihr jetzt am Boden entlang.

Seid Ihr bei den Schaltern angelangt, wartet Ihr, bis Euer Verbündeter und die Wache ihren Kampf beendet haben. Der Wächter nähert sich Euch und Euer Freund weicht zurück, um ihn vorbeizulassen. Ist die Wache etwa in der Mitte des Screens, zieht den ersten Hebel – der Gegner wird sofort von einem Riesenstrahlpulverisiert.

Timing ist alles, und je früher Ihr den Wächter erledigt, desto besser. Zieht gleich danach den zweiten Hebel, um das Dach zu öffnen.

Vier Fäuste und ein Halleluja: Die Freunde verlassen die ungastliche Fremdwelt.

Mit einem breiten Grinsen fliegt Ihr in den satt blauen Himmel.



Juhuu! Geschafft! Das fantastische Another World ist gelöst!

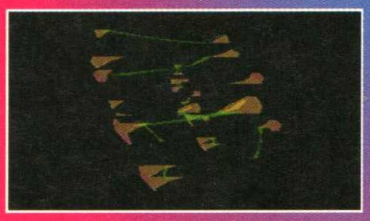
Klasse gemacht, Freunde, dickes Lob! Die End sequenz ist zwar etwas mager, aber Ihr habt sie erreicht, und nur das zählt

ZEIT ZUM STERBEN...

Längere Aufenthalte im Wasser sind ungesund. Das sagt sich auch der Oktopus und schnappt Euch vom Rand weg.

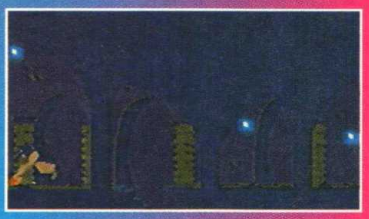
Gottseidank habe ich meine Ausgabe der SegaPro dabei. Sonst hätten diese ganzen Leute nicht versucht, mich zu retten.

Ein tiefer Sturz auf eklige Stacheln bedeutet immer das Ende.



Die Rache der Killerzähne. Bestimmt hattet Ihr nicht gedacht, daß es sie noch gibt, oder?

Das ist aber gar nicht nett. Ich kämpfe mich bis hierher durch, bloß, um zersiebt zu werden?!



"Ich habe sie nicht angerührt, ehrlich!" Fangt bloß nichts mit den Alienmädels an, sonst werden die Wachen sehr, sehr eifersüchtig.

Immer noch nicht erkannt? Ein blütenweißes Skelett mit sämtlichen Knochen naht.

Das war wohl nicht besonders schlau. Wenn Ihr immer wieder die unmöglichsten Weitsprünge vollführt, müßt Ihr Euch an dieses Bild gewöhnen.

SPIEL-PR

Mit gut über 600 Sega-Game-
Master System und Game Gear gibt es hier die M

MEGA DRIVE ▼ MEGA DRIVE ▼ M

1943
IMPORT
Luftschlacht-Ballerspiel. Spiel Dich durch die vielen Schwierigkeitsgrade mit einer Vielzahl von Waffen. Total veraltet, aber immernoch spaßig. **64%**

688 ATTACK SUB
SEGA
U-Boot Simulationen sind hier wirklich selten, aber dieses Modul hier zeigt, daß es auch anders geht, sofern man sich anstrengt. Es ist anfangs recht schwierig, aber immerhin der Mühe wert. **78%**

ADVANCED WW2
SIMULATOR
Das ist ein sehr schwieriges Spiel. Man braucht dazu ein gefestigtes Wissen der die japanischen Sprache. Eigentlich schade, denn esverbirgt sich ein großartiges Spiel dahinter. **76%**

AERO BLASTERS
IMPORT
Zu kurz und zu einfach. Ein durchschnittliches Ballerspiel.Es macht zwar zu zweit Spaß, aber es gibt bessere Spiele dieses Genres. **62%**

AFTER BURNER II
SEGA
Sehr genaue Kopie des hydraulischen Spielautomaten. Wie auch immer, es ist ein bißchen einfach und leidet an zu vielen Wiederholungen. **66%**

AIR DIVER
IMPORT
Ähnlich wie After Burner II sowohl in Aussehen als auch in Spielbarkeit. Es ist ein herausfordernderes Spiel mit einer größeren Anzahl von Widersachern und schwer besiegbaren Endgegnern. **77%**

ALESTE (MUSHA)
IMPORT
Dieses hier ist ein spaßiges, vertikal scrollendes Ballerspiel. Detaillierte Grafik, aber ,wie ähnliche Spiele, wird es sich den meisten wahrscheinlich als zu einfach erweisen. **80%**

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE
SEGA
Dieses Plattform-Adventure hat massig Spiele und ist vollgepackt mit einer durchschnittlichen Auswahl an Gegnern, jedoch wird das gesamte Szenario sehr langweilig. **62%**

ALIEN 3
FLYING EDGE
Es könnte das fantastischste bisherige Plattform-Ballerspiel werden. Nette Grafik und Sound, aber sogar für einen Anfänger keine große Herausforderung. **77%**

ALIEN STORM
SEGA
Dieses horizontal-scrollende Alien-Ballerspiel ist viel zu leicht. Die Zwei-Spieler-Option ist zwar spaßig, aber man wird allem schnell überdrüssig. **74%**

ALISIA DRAGOON
SEGA
Alisia Dragoon ist schwer. Du mußt ihr durch acht Schauplätze in der Art von denen in Valis helfen. Einige Leben und kniffelige Endgegner, sehr herausfordernd. **82%**

ALTERED BEAST
SEGA
Das erste Spiel, das Mega Drive-Besitzer beeindruckte. Die Grafik flackert und die Reaktionen sind langsam. Normalerweise wird so etwas umsonst abgegeben – um ehrlich zu sein. **48%**

AMBITION OF CAESAR
IMPORT
Nur für wahre Fans von Strategie-Spielen. Glücklicherweise ist die Grafik hervorragend und wird Dich sehr lange fesseln. Aber leider kommt man nur sehr schwer hinein. **73%**

AMERICAN GLADIATORS
IMPORT
Zuerst gab es catchende Riesen, jetzt Fleisch-schlagende Gladiatoren. Man muß 6 Wettkämpfe bestehen, bevor man ein richtiger Gladiator ist. Ein Spiel für Mädels? **72%**

AQUATIC GAMES
ELECTRONIC ARTS
James Pond ist ein Fisch und die Hauptfigur in einer Serie von noblen, aber lustigen Disziplinen. Bezaubernde Grafik und Gameplay machen dieses Spiel zu dem besten bisherigen Sportwettkampf. **82%**

ARCH RIVALS
FLYING EDGE
Hüpf, spring und schlage Dich durch diese Extravaganz des Basketballspiels. Für eine Stunde macht es bestimmt viel Spaß, aber dann zeigt sich die Mittelmäßigkeit. **76%**

ARCUS ODYSSEY
IMPORT
Rollenspiel in der Art wie Gauntlet. Zwei Spieler zerstören gleichzeitig acht grafisch sehr gute Level. Es gibt ein oft benutztes Password-Save. **89%**

ARIEL: THE LITTLE MERMAID
SEGA
Benutze deine Fähigkeiten, entweder als Arielle oder als Triton, um die bösen Krüfte der Dunkelheit zu besiegen, und rette Deinen Kumpel. Viele boshafte Haie! **72%**

ARNOLD PALMER TOUR GOLF
SEGA
Eines der ersten Golf-Spiele, aber es hält immer noch dem Vergleich mit PGA Tour Golf stand. Man glaubt wirklich, auf dem Golfplatz zu stehen. **81%**

ARROW FLASH
SEGA
Das ist ein sehr offenes Ballerspiel. Die Grafik ist schlecht, die Bonusgegenstünde viel zu selten und die Endgegner ein echter Witz. Wieso sollte man so etwas spielen? **29%**

ART ALIVE
SEGA
Dieses innovative Kunst-Paket ermöglicht es Dir innerhalb der Grenzen des Mega Drive zu malen. Einziges Problem: Man kann die Bilder nicht speichern oder ausdrucken lassen. **39%**

ASSAULT-SUIT-LEYNOS
IMPORT
In den Staaten heißt es Target Earth. Du bist ein Roboter, der ähnliche Roboter auf acht Mondlandschaften bekämpfen muß. Nicht viel Spaß, aber einige nette Cheats. **42%**

ATOMIC ROBOKID
IMPORT
Schon wieder eines dieser langweiligen Shoot-'em-ups. Definitiv etwas für Fans solcher Spiele, die jede Neuerscheinung kaufen, auch wenn sie Müll ist. **37%**

ATOMIC RUNNER
IMPORT
Eindrucksvolle Grafiken und tolle Sound-Effekte machen es zu einem soliden Plattform-Ballerspiel. Es gibt aber noch bessere, und dieses nimmt nach einigen Stunden an Spannung ab. **59%**

AXIS
IMPORT
Ein gut versteckter Edelstein. Sehenswert allein schon wegen der 3-D-Grafiken, außerdem hat es ein sehr fesselndes Gameplay. Ein schönes, aufsehenerregendes Ballerspiel. **75%**

BACK TO THE FUTURE III
IMPORT
Marty McFly ist in der schlechtesten Weise animiert und erweist sich als echte Enttäuschung in diesem.Denkt noch nicht einmal daran, es zu testen! **28%**

BAD OMEN
IMPORT
Diese Umsetzung hält mit dem Original auf der großen Maschine nicht mit. Trotzdem sind die Grafiken toll, und es müssen einige wirklich harte Nüsse geknackt werden. **75%**

BART VS THE SPACE MUTANTS
FLYING EDGE
Das ist zweifellos eines der schwersten Filmumsetzungen überhaupt. Noch ärgerlicher ist, daß alles so perfekt ist: die Grafik, die Schwierigkeit, der Sound, usw. und es ist voll von Herausforderung. **89%**

BATMAN
SEGA
Diese schöne Konvertierung wurde offiziell nur in Großbritannien herausgebracht. Es wird hauptsächlich von der genauen Grafik zusammengehalten, kann sonst aber etwas langweilig werden. **82%**

BATMAN RETURNS
SEGA
Kein begeisterndes Spiel. Total unoriginell mit schlechter Grafik und noch schlechterem Sound. Eine wirkliche Verschwendung. **43%**

BATTLE GOLFER
IMPORT
Ein Golden-Oldie-Arcade-Adventure. Es handelt von der Ausbeutung des Golfballs. Es hört sich zwar nicht nach einem guten Ausgangspunkt für ein Spiel an, aber es ist gut. **72 %**

BATTLE SQUADRON
ELECTRONIC ARTS
Eines seiner Vorteile anderen Ballerspielen gegenüber ist die harte Herausforderung noch an die begabtesten Spieler. Wenn du ein gutaussehnendes- und anzuhörendes Spiel haben willst, bist du mit diesem bestens bedient. **85%**

BEAST WARRIORS
IMPORT
Farbige, detaillierte Grafiken hervorgehoben von schrecklichem Sound und langsamem, holprigen Gameplay. Laß dich nicht von schönen Bildern irritieren, es gibt nichts Schönes an diesem Spiel. **20%**

BIMINI RUN
IMPORT
Ein Ballerspiel, das mit einem anderen Szenario als dem Weltraum zu beeindrucken versucht. Eine Zeit lang witzig, dann aber wiederholend und langweilig. **57%**

BIO SHIP: PALADIN
IMPORT
Ein zufriedenstellendes 2-Mann-Ballerspiel mit coolem Sound und betäubenden Gegnern in jedem Level. Wenn zuviele Sprites auf dem Bildschirm sind, wird es langsamer. Außerdem ist es zu einfach. **51%**

BLOCK-OUT
ELECTRONIC ARTS
Tetris in 3-D. Man versucht,von oben sehend, Blöcke in einem Loch zu stapeln. Man braucht schon einige Zeit, bis man sich an die Perspektive gewöhnt hat, aber dann ist es sehr herausfordernd. **76%**

BONANZA BROS
SEGA
Außer einer simplen Grafik ist der schwächste Teil dieser sonst guten Umsetzung ist die Tatsache, daß es sehr einfach ist. Such Dir einen Partner und spiel dieses Spiel schnell im Zwei-Spieler-Modus durch. **58%**

BUCK ROGERS
ELECTRONIC ARTS
Rollenspiel, in der Schwierigkeit genau richtig für Anfänger. Wegen der zwingenden Herausforderung gibt es immer genug zu tun. **86%**

BUDOKHAN
ELECTRONIC ARTS
Die exzellente Darstellung schafft eine großartige Atmosphäre. Eine Schande, daß darunter nur ein sehr abflachendes Prügelspiel mit wenigen Gegnern und nur begrenzten Bewegungen verborgen ist. **56%**

BULLS vs LAKERS
ELECTRONIC ARTS
Erlebe in diesem Basketball-Simulator nocheinmal das NBA-Finale von 1991. Auf jedes Detail wurde geachtet, was das Spiel äußerst genau macht. Nur für eingefleischte Fans. **78%**

BURNING FORCE
IMPORT
Ein trauriger Versuch, aus dem ein spannendes Ballerspiel hätte werden sollen. Es bietet nichts Neues. Das Szenario, dir Grafik und das Gepiepse wurden schon oft gesehen und werden leider noch oft gesehen werden. **28%**

CADASH
IMPORT
Ein japanisches Arcade-Adventure. Wegen den genauen Hintergründen und den Sprites in leuchtenden Farben macht es Spaß zu spielen, aber der eigentliche Enthusiasmus läßt schnell nach. **65%**

CALIBRE .50
IMPORT
Vertikal gescrollte Ballerspiele gibt es viele, und um irgendwie gut zu sein, müssen sie etwas Besonderes haben. Calibre .50 ist leider sehr mittelmäßig. **33%**

CALIFORNIA GAMES
SEGA
Alle coolen Sportarten sind in diesem bunten Äußeren eingeschlossen, aber das Spiel wirkt gehetzt, mit einfacher Grafik und Gameplay. Ein altes Spiel, welches nie auf den neuesten Stand gebracht wurde. **65%**

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS
SEGA
Noch ein Schlacht gegen die Müchte des Bösen. Im Zwei-Spieler-Modus lohnt es sich, zu spielen, aber ein Solo-Spieler sollte besser die Finger davon lassen. Es ist viel zu einfach und schon längst veraltert. **37%**

CASTLE OF ILLUSION
SEGA
Wenn Du das nicht besitzt, was hast Du dann die ganze Zeit gemacht? Dieses Spiel hat einfach alles: großartige Grafiken, super Sound, tolles Gameplay und einen dynamischen Schwierigkeitsgrad. **93%**

CENTURION
ELECTRONIC ARTS
Ein sehr willkommenes historisches Strategie-Spiel mit hervorragenden Landkarten im Spiel selbst, ...usw. Wie auch immer, die fesselnde Geschichte fesselt nicht sehr lang. **70%**

CHAKAN
SEGA
Entnommen von der Comic-Serie gleichen Namens. Kreative Grafiken schaffen eine unheimliche Atmosphäre – genau wie die Musik – aber das mißlungene Gameplay vermasselt sie. **76%**

CHAMPIONSHIP PRO-AM
IMPORT
Das ist eine Kreuzung zwischen Super Off Road und Super Sprint mit guter isometrische Sicht auf die Spur. Die leuchtende Grafik und super wenig Soundtrack machen es ansprechend. **75%**

CHIKI CHIKI BOYS
SEGA
Das ist Mega Twins und es ist viel zu nett und viel zu einfach. Jüngere Spieler sollten wohl eine Herausforderung darin versteckt finden, aber sonst bietet dieses Plattform wenig. **44%**

CHUCK ROCK
VIRGIN
Steinzeit-Humbug in diesem Arcade-Adventure. Voll von Witzen, spricht diese humorvolle Suche spricht den Intellekt an und fordert völlig Deine Spiel-Fähigkeiten. **81%**

COLUMNS
SEGA
Solche simplen Puzzle-Spiele scheinen ihr Geld nicht wert zu sein, aber wenn Du sie solange spielst wie dieses hier, wird alles klar. **84%**

CORPORATION
VIRGIN
Die geheimen Experimente eines Genetik-Labors enden mit einem Disaster, als eine ihrer Kreaturen entkommt. Du wirst von der Regierung gerufen, diesen Mutanten zu erledigen und die Firma, die diese Monster fabriziert, ausspionieren. **90%**

CRACKDOWN
SEGA
Wandere herum im Gauntlet-Stil, und schieße auf alles, was sich bewegt. Die Grafik ist genau und das Gameplay macht dieses Spiel wert, sich damit zu beschäftigen. **82%**

CRUE BALL
ELECTRONIC ARTS
Schneller und wilder Flipperautomat-Simulator. Ein mißlungener Versuch, Dragon's Fury zu verbessern. Zehn verschiedene Flipper, massig Bonus-Screens und Musik von Motley Crue. **72%**

CURSE
IMPORT
Es ist ein trauriger Tag, wenn etwas derartig "ansprechendes" veröffentlicht wird. Der einzige Anschaffungs-Wert ist die Neuheit, eines der schlechtesten Ballerspiele zu besitzen. **10%**

CYBERBALL
SEGA
Futuristischer American Football mit Metall-Monstern könnte etwas merkwürdig klingen, aber die Neuheit ist erst die halbe Miete. Die ungenauen Grafiken vermasseln alles. **56%**

DANGEROUS SEED
IMPORT
Eine ungewöhnliche Grafik bezieht den Spieler richtig ein. In 12 Level muß man außerirdische Pflanzen zerstören. Auf jeden Fall hast Du daran noch Spaß, wenn Deine Geranien schon verwelkt sind. **86%**

DARIUS II
IMPORT
12 Level können in beliebiger Reihenfolge abgegriffen werden, was bedeutet, daß es eine Vielzahl von möglichen Enden gibt. Schon das allein sollte die Fantasie eines Ballerspiel-Spielers kitzeln. **83%**

DARK CASTLE
ELECTRONIC ARTS
Der Soundtrack ist der einzige Lichtblick in diesem ermüdenden Angebot. Holprige Bewegungen der Figuren und eine sehr ungenaue Kollisionsabfrage bringen Dich dem Ausschalter nahe. **52%**

DARWIN 4081
IMPORT
Die klassischen kleinen Aliens abzuschießen kann sich manchmal als echte Plage herausstellen, aber mit Darwin 4081 ist es eine wahre Freude. Spektakuläre Grafik. **83%**

DAVE ROBINSON'S SUPREME COURT
SEGA
Die Sicht aus dem Zeugenstand mag etwas merkwürdig sein, aber es ist bei weitem die beste Spielart. In allen Gebieten brillant, nur schade, das die Spieler nicht real sind. **91%**

DEADLY MOVES
IMPORT
Schlechter Versuch, nur ein Street Fighter II-Verschnitt, bei dem jeder Wrestler begrenzte Bewegungen und nur eine spezielle Attacke hat... Es fehlt an Verbesserung. **71%**

DEATH DUEL
RAZORSOFT
Ein Ballergame, das mehr als nur eine Explosion ist. Extrem schwieriges und superschnelles Gameplay, aber zu eintönig. **62%**

DECAP ATTACK
SEGA
Das gleiche Spiel wie Magical Flying Hat Turbo Adventure mit gotischer Grafikund blutigen Gemetzeln. Komplex und sehr gut spielbar. **81%**

DESERT STRIKE
ELECTRONIC ARTS
Ein Meisterwerk lebhafter Action, wobei Du die Kontrolle über einen Apache Helikopter übernimmst und spezielle Missionen im Mittleren Osten ausführenmußt. Purer Ballerspaß mit ein bißchen Strategie. **93%**

DEVILISH
IMPORT
Dieses Spiel ist so ähnlich wie Break-Out, aber mit weitaus besserer Grafik. Du steuerst zwei Schläger (nicht einen), mit denen Du Mauern zerstörst. Ein süchtigmachender "Hau-Sie-Runter" Spaß. **85%**

DICK TRACY
SEGA
Viele nette Zeichentrickelemente und anstündig gezeichnete Sprites, aber dem Spielgeschehen mangelt es an Originalität. Dies ist die beste Version desSpiels. **71%**

DINOLAND
IMPORT
Devil Crash auf Abmagerungskur. Verlorengegangen sind sie komplexen, atmosphärischen Grafiken und heftigen Sounds, während schwaches Scrolling und simplesGameplay hinzugefügt wurden. **43%**

DJ BOY
IMPORT
Während eine Menge Originalität in DJ Boy steckt – ein Hau-Drauf-Spiel auf Rollerskates – ist es einfach und zu leicht. **59%**

DOUBLE DRAGON
BALLISTIC
Ein Genuß für Arcadegame-Fans. Zwei Spieler können sich springend und schlagend ihren Weg durch die drei Stages der Stadt bahnen. Viel besser als der Nachfolger. **72%**

DOUBLE DRAGON II
IMPORT
Alles ist schlecht, auch der Sound! Die Grafiken flackern, die Figuren schwer zu steuern und das Gameplay ermüdend. **29%**

DOUBLE DRAGON 3
FLYING EDGE
Hoffentlich die letzte Episode im abgrundtiefen Double Dragon Krieg. Fünf Stages sich wiederholender und grafisch nutzloser Straßenkämpfe. **35%**

DRAGON'S FURY
DOMARK
Offizielle Veröffentlichung von Devilish. Herrlich fesselndes Spiel mit super Grafiken und Sound und Unmengen brillanter Bonusräume. **85%**

DUNGEONS AND DRAGONS
IMPORT
Dungeons and Dragons wird sicherlich Deine Rollenspielfähigkeiten aufs äußerste prüfen.überragende Grafiken und unbegrenzte Motivation machen dieses Spiel zu einem Muß. **84%**

OFILE II

eviews für Mega Drive, öglichkeit , Dich vollständig zu informieren.

EGA DRIVE ▼ MEGA DRIVE

DYNAMITE DUKE
SEGA
Der Op Wolf Stil hinter der Schulterperspektive paßt gut, es gibt massenhaftschön gezeichnete Gegner zum Ummähen. Leider ist es viel zu einfach. **73%**

EARNEST EVANS
IMPORT
Die Originalversion, die später eines der ersten Mega-CD Spiele war. Führe Deinen unerschrockenen Erforscher durch die zahllosen Scenarios dieses farbenprüchtigen Adventures. **72%**

EA HOCKEY
ELECTRONIC ARTS
Dies ist eine der besten Sportumsetzungen überhaupt. Aufgrund der Realitätsnähe macht EA Hockey im Zwei-Spieler-Modus sehr viel Spaß, aber auch Einzelspielern wird es an Herausforderung nicht mangeln. (Siehe NLHPA Hockey) **94%**

ECCO
SEGA
Delphin Fans werden dieses Spiel mehr als fesselnd finden. Es geht darum, Ecco durch trübe Gewüsser auf seiner Suche nach seinen verschwundenen Lieben zu führen. Exzellente Grafiken und sehr originell. **94%**

ELEMENTAL MASTER
IMPORT
Dieses Ballerspiel enthüllt zu wenig Levels, die auch noch viel zu leicht zu bezwingen sind. Das Spielgeschehen ist sehr fesselnd und ansprechend. **83%**

EL VIENTO
IMPORT
Dieses Spiel schaut nicht nur gut aus, es spielt sich auch wie ein Traum. Die Animationen und unbewegten Bilder ermutigen dazu, mehr zu riskieren, wenn es auch schwierig ist. **88%**

ESWAT
SEGA
Die Konvertierung von Eswat ist sehr gut gelungen. Multidirektionales Parallax-Scrolling gibt den Eindruck eines gewaltigen Spiels. Sehr interessantund fesselnd. **84%**

EUROPEAN CLUB SOCCER
VIRGIN
Wenn Du Fußballsimulationen dieser Art magst, dann ist dies das perfekte Spiel. Es gibt große Grafiken, die überzeugend bewegt werden und eine glaubhafte Atmosphäre erzeugen. Möglicherweise das zur Zeit beste Spiel seiner Art. **88%**

EVANDER HOLYFIELD'S BOXING
SEGA
Gute Sprites und ein extrem herausforderndes Spielgeschehen machen dieses Spiel besser als gewöhnliche Simulationen. Die knackigen Soundeffekte sind realistisch. Atemberaubend! **87%**

EXILE
IMPORT
Eine ungewöhnliche Mischung aus Rollen-, Plattform und Puzzlespiel machtExile zu einem hochinteressant zu spielenden Game. Bewundernswert und lohnend, sich anzuschauen. **83%**

EX-MUTANTS
SEGA
Bewahre die Bevölkerung vor der Auslöschung durch die Folgen des dritten Weltkriegs. Detaillierte Grafiken und beeindruckender Sound. Enttäuschend. **69%**

F-1 CIRCUS
IMPORT
Süchtig-machend und spielbar. F-1 Circus ist einer der besten Action-Autorennsimulatoren. Mit vielen Strecken auf der ganzen Welt macht es einfach großen Spaß. **84%**

F-1 GRAND PRIX
IMPORT
Ausgezeichnete Soundeffekte und Grafiken lassen richtigen Rennspaß aufkommen. Es mag zwar nicht so schnell wie F-1 Circus sein, aber die Ansichten sind einfach viel besser. **89%**

F-22 INTERCEPTOR
ELECTRONIC ARTS
Viele Scenarios, in denen man abgeschossen werden kann, einschließlich dem Irak, wo Saddam Tränen über seine geliebten Kameraden vergießt. überholt, aber trotzdem der einzige Flugsimulator. **89%**

THE FAERY TALE ADVENTURE
ELECTRONIC ARTS
Eines der größten und herausvordernsten Spiele. Fans von Rollenspielen und Adventures werden es mögen, aber es ist auch zugänglich und ideal für Einsteiger. **81%**

FANTASIA
SEGA
Mögen die Grafiken auch ziemlich gut sein, so hat das Spiel eine schlechte Kollisionsabfrage, demotivierende Neustartpunkte und sich wiederholendeSpielhandlung. Sehr, sehr zäh. **81%**

FASTEST 1
IMPORT
Volle Punktzahl für den Splitscreen im Zwei-Spieler-Modus, aber Null Punkte für die Aufmachung und das Spielgeschehen. Rennspiele sind im Grunde genommen simpel, aber sicher nicht sooo simpel. **48%**

FATAL LABYRINTH
IMPORT
Fatal Labyrinth ist weit davon entfernt, eine echte Herausforderung für den erfahrenen Adventure-Freak zu sein. Es erweist sich eher als ideal für den absoluten Neuling, sich darin zu vertiefen und das Spiel zu lösen. **68%**

FATAL REWIND
ELECTRONIC ARTS
Ursprünglich The Killing Game Show genannt, nutzt dieses Spiel die Hardware hervorragend aus. Dröhnender Soundtrack und super Grafiken begleiten dieses knifflige Plattformspiel. **88%**

FATMAN
IMPORT
Das ist kein Street Fighter II, aber es beinhaltet natürlich Schlägereien. Es ist ein Spiel wert, wobei komische Figuren über den Bildschirm ziehen. **64%**

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
FLYING EDGE
Möglicherweise das schlechteste Autorennspiel auf dem Markt. Langweilige Grafiken und ruckelndes Scrolling machen dieses Spiel schrecklich. Monoton leiernder Sound kann da auch nicht helfen. **38%**

FIGHTING MASTERS
IMPORT
Ein anderes Beispiel solcher Spiele, deren Aufmachung nur dazu da ist, die Tatsache zu vertuschen, daß sonst nichts dahinter steckt. **30%**

FINAL BLOW
IMPORT
Die Tatsache, daß das Spiel ziemlich einfach ist, bedeutet auch, daß Du nicht nach anderen Werten schauen darfst. Die Boxer sehen großartig aus, aber ihre Kraft ist so immens, daß niemand eine Chance hat. **42%**

FIRE MUSTANG
IMPORT
Ein Schauplatz des Zweiten Weltkrieges für ein Ballerspiel zu benutzen, das erscheint nicht unbedingt richtig. Die großen Grafiken verlangsamen das Spiel-geschehen weit unter eine akzeptable Geschwindigkeit. **55%**

FIRE SHARK
SEGA
Lustiges Ballerspiel mit allem außer Herausforderung. Gute Grafiken, viele Extras und eine breite Masse an Gegnern, die aber besser sind. **75%**

FLICKY
SEGA
Die Grafiken sind entsetzlich, die Sprites winzig, die Hintergrundbilder einfach und das Gameplay ist langweilig. **37%**

FORGOTTEN WORLDS
SEGA
Das sich wiederholende Spielgeschehen wirkt ermüdend. Die Stages sind langund die Gegner vielfältig. Alles in allem ein zähes, aber vergnügliches Ballerspiel. **72%**

GADGET TWINS
IMAGITEC
Überragende Grafiken und wundervolle Zeichentrickeffekte machen dieses Spiel zu einem Hit. Vergnüglich zu spielen und absolut niedlich. Ein scrollender Actionhammer. **90%**

GAIARES
IMPORT
Wiederum eine Automatenkonvertierung. Wie auch immer, Gaiares ist ein ein-drucksvolles Shoot-'em-up Game, das alle Fans von Ballerspielen glücklich machen sollte, trotz eines Mangels an Originalität. **84%**

GAIN GROUND
SEGA
Ein simultanes Zwei-Spieler-Game. Steuere eine Kämpfergruppe, die durchschießen, bomben und springen ihren Weg durch eine massige Landschaft, einfach brilliant! **88%**

GALAXY FORCE II
SEGA
Nun, äußerlich sieht das Spiel ganz gut aus, ist aber Meilen davon entfernt. Es wurde total verunstaltet. Keine Spielbarkeit, wenig Motivation – ein totalerFlop. **20%**

GHOSTBUSTERS
SEGA
Alle Personen, die wir kennen und die wir lieben, wurden in japanische Mutanten mit riesigen Köpfen verwandelt. Es ist kein Vergnügen, es zuspielen. **28%**

GHOULS'N'GHOSTS
SEGA
Ein teures, aber großartiges Actionadventure, das schon zu einem Klassiker wurde. Es gibt keine Entschuldigung für den hohen Preis. Dummerweise sollte dennoch jeder mal 'reingeschaut haben! **90%**

GLOBAL GLADIATORS
VIRGIN
Wundervolles Plattformspiel, bei dem man Vanillesoße auf Slimemonster feuert und McDonald's Symbole sammelt. Die Grafiken und Sounds sind exzellent. Das Gameplay ist sehr originell und vollgepackt mit herausfordernden Levels. **93%**

GODS
IMPORT
Super Grafiken mit authentischen und kräftigen Hintergründen, aber bis jetzt noch nicht offiziell veröffentlicht. Nur erhältlich aus Japan und den USA, aber es lohnt sich, es anzuschauen. **92%**

GOLDEN AXE
SEGA
Seinerzeit ein wirklich bahnbrechendes Arcade-Adventure. Zu einfach, aber das Spiel enthüllt viele Locations und aggressive Gegner. **72%**

GOLDEN AXE II
SEGA
Noch einfacher als das Original. Dieses Remix enthüllt viele neue auszulöschende Kreaturen und einige hübsche Screens. Kaufe eins, wenn Du unbedingt mußt, abernicht beide. **75%**

GRANADA X
SEGA
Lustiges Steuern eines 20t Panzers, um ein gekidnapptes Mädchen zu befreien. Ansprechend gemacht, die Von-Oben Ansicht bringt ein neues Feature zu einem gewöhnlichen Ballerspiel. **83%**

GRANDSLAM TENNIS
SEGA
Durchschnittliches Tennisspiel, inoffiziell als Jennifer Capriati Tennis veröffentlicht. Sehr einfach, nur mit den nötigsten Grafiken, ohne etwas interessantes in Bezug auf das Spielgeschehen zu bieten. **59%**

GREENDOG
SEGA
Steuere Greendog auf seinem Trip durch die Wildnis. Gute Animationen, aber dennoch viel zu leicht. Ein höherer Schwierigkeitsgrad wäre besser gewesen. **80 %**

GREY LANCER
IMPORT
Superschnell scrollendes Ballerspiel. Beeindruckende Sounds und nichts anderes als überragendes Gameplay. Die Waffenauswahl bringt noch mehr Spaß. **85%**

GYNOUG
SEGA
Am Ende eines jeden Levels befinden sich einige abscheuliche Wächter. Das allein macht das Spielgeschehen echt spaßig. Das Spiel ist überzeugend und wert, einmal hineinzuschauen. **79%**

HARDBALL
IMPORT
Eine durchschnittliche Baseballsimulation, die gut ausschaut, aber nichts zubieten hat, wenn es ums Spielgeschehen geht. Versuche etwas in der RBI Serie. **38%**

HARD DRIVIN'
TENGEN
Das Spiel (mit Sicht aus dem Cockpit) nutzt gefüllte Vektorgrafik, um die Straßen usw. abzubilden und ist, trotz seiner Kritiken, ein sehr spielbarer Fahrsimulator. **86%**

HEAVY NOVA
IMPORT
Ein "Einer gegen Einen"- Kampfspiel in der Roboterwelt. Eine andere CD Umsetzung, die nicht ohne Modul hütte umgesetzt werden können. Es gibt tausendmal bessere Spiele dieses Genres. **49%**

HEAVY UNIT
IMPORT
Der interessante Punkt an diesem Ballerspiel ist, daß man die Form seines Schiffes ändern kann. Das bringt einen zusätzlichen taktischen Aspekt zu einem durchschnittlichen japanischen Spiel. **78%**

HELLFIRE
IMPORT
Eigenartiges und verwirrendes Ballergame, das eine treue Anhängerschaft von Fans hat, die darauf schwören. Gute Grafiken und Vielfältigkeit können die schwache Herausforderung nicht wettmachen. **69%**

HERZOG ZWEI
SEGA
Aufgrund dieses Namens würde man nicht darauf kommen, daß dieses Spiel eine offizielle britische Veröffentlichung war. Dennoch ist es ein gelungener Versuch, strategische mit Actionelementen in dieser Panzersimulation zu verbinden. **76%**

HOME ALONE
SEGA
Völlig durchschnittlicher Abklatsch des Kinofilms. Durchschnittliche Grafiken und Sounds, unterdurchschnittliches Spielgeschehen, wirklich total langweilig. **54%**

IMMORTAL (THE)
ELECTRONIC ARTS
The Immoral vereint brilliante Ansichten mit knifflgen Puzzles, um ein monstermäßiges Spiel auf die Beine zu stellen. Zu alledem kommen beinahe 20 verschiedene blutige Todesszenen. **83%**

INSPECTOR X
IMPORT
Dies ist ein wirklich überragendes Ballerspiel, wobei das Gameplay Dich fest-hält wie ein Saugnapf, die Grafiken Dich immer wieder überraschen und der Sound das Adrenalin hochsteigen lassen. **90%**

ISHIDO: THE WAY OF THE STONES
IMPORT
Fans des klassischen chinesischen Spiels Shanghai werden diese Simulation lieben. **64%**

JAMES BOND – THE DUEL
DOMARK
James Bond bietet seine Dienste zur Befreiung von ein paar Blondinen. Niedliche Animationen und tadellose Grafiken werden durch Spoteffekten verstärkt. **80%**

JAMES POND
ELECTRONIC ARTS
Dies war das erste MD Spiel, das in Großbritannien programmiert wurde. Unglücklicherweise ist alles viel zu reizlos, wenn Du herumschwimmst, um die Umwelt zu schützen. **70%**

JAMES POND II
ELECTRONIC ARTS
Manche sagen, es sei besser als Sonic – eines ist auf jeden Fall sicher, es ist viel schneller! Die Grafiken sind wirklich raffiniert, das Gameplay ist herausfordernd, und das wichtigste, es macht auch wirklich viel Spaß zu spielen. Ein brillianter Nachfolger. **90%**

JENNIFER CAPRIATI TENNIS
IMPORT
Durchschnittliches Tennisspiel, offiziell als Grandslam Tennis veröffentlicht. Sehr einfach, nur mit den nötigsten Grafiken, ohne etwas Interessantes in Bezug auf das Spielgeschehen zu bieten. **59%**

JEWEL MASTER
SEGA
Anfangs eindrucksvoll, mit weichem Parallax-Scrolling und viel Farbe auf dem Bildschirm. Aber zu eintönig. **61%**

JOE MONTANA FOOTBALL
SEGA
Einer der ersten Sega Versuche eines American Football Games, aber nicht mal der große Joe Montana kann es vor Unspielbarkeit und Langeweile schützen. **57%**

JOE MONTANA II
SEGA
Dieses Sportstalk Spiel von Sega beinhaltet einen real ablaufenden Kommentar. Sehr innovativ. Die Seitenansicht ist allerdings nicht so gut wie bei John Madden Football. **75%**

JOE MONTANA III
SEGA
Eine ausführlich überarbeitete Fortsetzung, die als gute Alternative in Betracht gekommen würe, wenn da nicht die überzeugende Qualität von Electronic Arts' Madden '93 würe. **84%**

JOHN MADDEN FOOTBALL
ELECTRONIC ARTS
Allein startete die American Football Anhängerschaft auf dem Mega Drive. Es macht Spaß, dieses Game zu spielen, obwohl es viel zu einfach ist. **84%**

JOHN MADDEN FOOTBALL 92
ELECTRONIC ARTS
Die überarbeiteten Grafiken und Sounds machen es zur ersten Wahl eines Football Spiels. Obwohl es sehr realitätsnah ist, braucht man lediglich eine beschränkte Anzahl von Pässen (nicht von Angriffen) zu nutzen, um überall hinzukommen. **92%**

JOHN MADDEN FOOTBALL 93
ELECTRONIC ARTS
Das gleiche wie die anderen, aber mit aktualisierten Teamaufstellungen und den erfolgreichsten Top-Teams aller Zeiten. Kaum wert zu kaufen, wenn man schon Madden '92 hat. **92%**

JORDAN VS BIRD
ELECTRONIC ARTS
Obwohl es darauf ein großartiges Basketballspiel und zwei recht nette Unter– spiele gibt, leidet es unter dem Mangel einer vollständigen Spieloption. **78%**

JUNCTION
IMPORT
\Junction setzt neue Maßstäbe, indem es ein Pipe Mania ähnliches Spiel mit einem Schiebepuzzle vermischt, was es zu einem sehr interessanten Spiel macht. **81%**

KABUKI SOLDIER
IMPORT
Interessantes Hau-Drauf-Spiel mit Sumoringern und anderen ähnlich übergewichtigen Personen in den Hauptrollen. Der scrollende Hintergrund ist vom Feinsten, aber es ist ein bißchen zu einfach für erfahrene Hände. **73%**

KA-GE-KI
IMPORT
Auch bekannt unter dem Namen Fists of Steel, ist dieses Prügelspiel nicht weiter spektakulär. Kleine Körper mit großen Köpfen tollen herum und hauen andere kaputt. Muß dazu noch mehr gesagt werden? **36%**

KID CHAMELEON
SEGA
Kid muß sich über- und unterirdisch fortbewegen, um seine Kameraden in Sicherheit zu bringen. Das Beste daran ist, das er seine Persönlichkeit dabei ändern kann, was zu einem sich fortwährend uandernden Spielgeschehen führt. **82%**

KING COLOSSUS
SEGA
Japanisches Adventure, mit einer wirklich langen Introsequenz (großartig!). Neun Ebenen eines schönen, aber ereignislosen Abenteuers. Lerne das Kauderwelsch zuerst! **43%**

KING'S BOUNTY
IMPORT
Ein abstoßendes und wirklich langweiliges Rollenspiel mit einer großen Anzahl von reizlosen Landschaften zur Erkundung. Mit den vielen zu entdeckenden Elementen ist es darauf ausgerichtet, viele Rollenspieler anzusprechen. **66%**

KING SALMON
IMPORT
Angel-Simulator mit durchweg japanischen Texten. Detaillierte Grafiken machen es spaßig zu spielen und darüber hinaus konkurrenzfähig. **85%**

KLAX
DOMARK
Dies ist immernoch eines der ärgerlichsten Puzzlespiele. Hervorragender Sound und sich fortwährend ändernde Grafiken ein lange interessantes Spielgeschehen. **80%**

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
FLYING EDGE
Ein Plattformspiel mit Krusty von den Simpsons. Unglücklicherweise wartet man die ganze Zeit über auf etwas Aufregendes, und so macht sich Langeweile breit. **75%**

LAND STALKER
IMPORT
Fantastisches Adventure mit beeindruckenden Grafiken und großer Spielfläche zur Erkundung. Momentan mit japanischem Text, aber wert, auf die offizielle Veröffentlichung zu warten. **84%**

LAKERS VS CELTICS
ELECTRONIC ARTS
Dies war eines der ersten Electronic Arts Sportspiele, die voll die EASN Spiel-charakteristiken unterstützten. Es ist unglaublich realistisch, schaut gut aus und enthält wirklich heiße Action. **80%**

LAST BATTLE
SEGA
Dies ist ein enttäuschendes Prügelspiel, weil die Grafiken zwar großartig sind, aber durch das langsame und sich wiederholende Spielgeschehen

verdeckt werden. **58%**

THE LEGEND OF GALAHAD
ELECTRONIC ARTS
Nichts weiter als ein durchschnittliches Plattformspiel, mit einem Rollenspielelement, um die Benotung hochzudrücken. Detaillierte Grafiken, aber unendlich langweilig und ereignislos. **64%**

LEMMINGS
SEGA
Das beste Puzzlespiel, das schon auf allen Systemen außer dem Mega Drive ein Hit war. Man übernimmt eine bestimmte Anzahl von Lemmings der verschiedensten Arten und muß sie am Leben halten. Super Spielspaß und sagenhafter Sound in allen Levels. **90%**

LHX ATTACK CHOPPER
ELECTRONIC ARTS
Ein wenig anders als die originale Helikoptersimulation, mit Schauplatz in den feindlichen Flugzonen des Mittleren Ostens. Nichts ungewöhnliches in Bezug auf Vektorgrafiken oder Sound. Sollte nur hartgesottene Kriegsfans ansprechen. **70%**

LOTUS TURBO CHALLENGE
ELECTRONIC ARTS
Beinahe das ultimative Autorennspiel. Blendende Realität der Geschwindigkeit und fantastische Grafiken geben diesem Spiel das gewisse Etwas gegenüber allen anderen Spielen. **89%**

M1 ABRAMS BATTLE TANK
SEGA
Wer Panzer mag, dem wird dieses Spiel gefallen. Die Grafiken sind eindrucksvoll und die Sounds erfüllen ihren Zweck, aber das wirklich Erfreuliche ist die Steuerung des Metallungetüms. **80%**

MAGICAL MR TALUROOT
IMPORT
Ein importiertes Plattformspiel mit den üblichen niedlichen Charakteren, aber es wird schnell langweilig. Möglicherweise kann es jüngeren Spielern gefallen. **36%**

MARBLE MADNESS
ELECTRONIC ARTS
Wer ein Fan der Automatenversion war, wird dieses Spiel lieben. Es ist die exakte Umsetzung, mit dem Unterschied, daß ihr der Trackball und die heraus-fordernden Levels fehlen. Dennoch gut spielbar und amüsant. **82%**

MARIO LEMIEUX HOCKEY
SEGA
Trotz Segas Preisung kann dieses Spiel nicht überzeugen. Das Spiel von der Seite zu sehen ist öde und macht es sehr schwierig, Spielzüge durchzuführen. **73%**

MARVEL LAND
IMPORT
Ein großartiges Spiel mit viel zu tun und zu entdecken. Ein Plattformadventure mit einem Anflug von Niedlichkeit und möglicherweise eine Prüfung jedermanns Geschicklichkeit. **73%**

MASTER OF MONSTERS
IMPORT
Ein langweiliges Strategiespiel, bei dem nur der Meister der Monster eine Chance hat, zu gewinnen. Totale Geldverschwendung und nicht empfehlenswert. **28%**

MASTER OF WEAPON
IMPORT
Dieses vertikal scrollende Ballerspiel einigermaßen spielbar und scrollt für die meisten Leute wohl zu schnell, aber man hat es ziemlich schnell durchgespielt. **72%**

MEGA LO MANIA
VIRGIN
Schon immer davon getrüumt, Gott zu sein? Dies ist Deine Chance. Ein wirklich brilliantes Spiel, das beeindruckendes Spielgeschehen und wahre Herausforderung bietet. Nicht so schnell spielbar, im Gegenteil. **92%**

MEGA TRAX
IMPORT
Es verdient Anerkennung für den Versuch, aber schafft es nicht zu einem erfreulichen Spiel zu werden, das ein 4x4 Strandrennen-Simulator sein sollte. Der Split-Screen im Gegnermodus trügt zum Gameplay bei. **59%**

MERCS
SEGA
Identisch zum Original, prahlt das Spiel mit begeisternden Grafiken und erdrückenden Sounds, aber es ist für die meisten Spieler zu einfach. **75%**

MICRO MACHINES
CODEMASTERS
Kann an Blödheit nicht überboten werden, aber es macht Spaß. Man führt in seinem Miniaturwagen auf dem Frühstückstisch herum oder auf dem Fußboden in Klein-Timmy's Schlafzimmer. Die Lebhaftigkeit des ganzen Spielgeschehens ist in einer Klasse für sich. **90%**

MIDNIGHT MADNESS
IMPORT
Automatenkonvertierung, die nicht überzeugen kann. Qualitativ durchschnittliche Grafiken und Sounds, die nur hartgesottenen Actionfans gefallen werden. **47%**

MIGHT & MAGIC
ELECTRONIC ARTS
Bahnbrechendes und weit bekanntes Rollenspiel, das sich um Dich herum aus- breitet, je mehr Du damit spielst. Massig Charaktere, mit denen man kommuni- zieren kann, und Tausende von Gegenständen, die untersucht werden können. **83%**

MIKE DITKA FOOTBALL
BALLISTIC
Die Grafik ist nicht weltbewegend. Mike Ditka hat zwar nicht die Ausstrahlung eines John Madden, aber seine Kommentare sind sicher sinnvoller **82%**

MONSTER HUNTER
IMPORT
Wenn Dich auch die Steuerung einer schwertschwingenden Maid interessieren mag, so wird doch das ganze Abenteuer durch die Vegetation bald sehr öde. **50%**

MOONWALKER
SEGA
Ein Märchenadventure, bei dem man gefangene Kinder in Sicherheit bringen muß. Grafiken und Animationen sind erstklassig, aber das Game ist viel zu schnell durchgespielt. **84%**

MS PACMAN
IMPORT
Die Blockgrafiken sind noch schlecher als beim Original. 32 Farben können gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt werden, aber wohl nicht hier. **28%**

MYSTIC DEFENDER
SEGA
Ein tosender Wahnsinn bei den ersten Spielchen, doch es wird sehr bald zu nichts anderem als einer langweiligen Wanderung durch das Unterholz im Fernen Osten. **69%**

NEW ZEALAND STORY
IMPORT
Dies ist eine super Umsetzung von Taitos heißem Plattformautomatenspiel im Stile von Bubble Bobble. Der Zwei-Spieler-Modus bringt großartigen Spaß und wird nur gelegentlich langsamer. **86%**

NHLPA HOCKEY
ELECTRONIC ARTS
Die definitive Eishockeysimulation. Ähnlich dem Original EA Hockey, aber viel mehr Statistiken und reale Spieler, jeder von ihnen mit eigenen Fähigkeiten. Aufgrund der Statistiken besser als das Original im Ein-Spieler-Modus, aber langsamer und zaher. **94%**

NINJA BURAI
IMPORT
Ein Rollenspiel, das das Beherrschen der japanischen Sprache vorraussetzt. Alle Bildschirmanweisungen, Zahlenangaben und Anzeigen machen das Leben schwierig. **79%**

OLYMPIC GOLD
US GOLD
Für das MD gibt es wenig Sportcompilations dieser Art, aber Olympic Gold gelingt es, diese Lücke mehr als zu schließen. Am besten zu mehreren zu spielen. **81%**

ONSLAUGHT
IMPORT
Ein exzellentes Gemisch aus Plattform- und Prügelspiel, das sehr empfohlen werden kann – wenn man eine Kopie bekommen kann. Macht Euch gefasst auf eines
der besten Plattformgames, die zur Zeit erhältlich sind. **89%**

OUT RUN
SEGA
Dieses Spiel hat immernoch undefinierbare Anziehungskraft. Vielleicht ist es der Spaß, andere Verkehrsteilnehmer abzufackeln. Traurigerweise wird das Spiel verlangsamt, wenn zuviel auf dem Screen los ist. **80%**

PAC-MANIA
DOMARK
3-D Pac-Man ist wirklich ein erfreulicher Ausflug. Die Grafiken sind sehr gut, was das gesamte Spiel zu einem wahren Vergnügen macht. **82%**

PAPERBOY
DOMARK
Eine gelungene Konvertierung des Spiels, das die Herzen der Leute verdient hat. Viele neue Straßen und noch mehr zu umgehende Gefahren. Es mangelt dem Spiel noch an einem Zwei-Spieler-Modus. **80%**

PGA TOUR GOLF
ELECTRONIC ARTS
Etwas besser als Arnold Palmer aufgrund seiner Realitätsnühe (man bekommt sogar gelegentlich Vogelgezwitscher zu hören) und der verbesserten Grafiken. **89%**

PHANTASY SOLDIER 3
IMPORT
Da die Mehrheit noch nicht von diesem Spiel gehört haben wird, wenn Ihr es seht, kauft es! Ein hochqualitatives Plattformadventure mit ausgezeichneten Grafiken und noch besserem Gameplay. **88%**

PHANTASY STAR II
SEGA
Erster Teil der Mammut-Rollenspielserie. Der Einstieg ist ziemlich einfach, was sehr förderlich ist. Experten werden es allerdings zu einfach finden. **72%**

PHANTASY STAR III
SEGA
Der Fortschritt zeigt sich in verbesserten Grafiken, aber der Sound ist immer-noch sehr schwach. **78%**

PHELIOS
SEGA
Mittelmüßigkeit ist wohl die Vorgabe für dieses Ballerspiel mit standardmüßiger Grafik und Sound und primitivem Gameplay. Wieder einmal ein Spiel, das man am Tag des Kaufs durchgespielt hat. **60%**

PIT-FIGHTER
DOMARK
Verbesserte digitalisierte Grafiken, markerschütterndem Sound und die Aufgabe, Deine Gegner zu Tode zu prügeln. das muß ja zum Renner werden. **89%**

POPULOUS
ELECTRONIC ARTS
Eines der am meisten überbewerteten Spiele überhaupt. Es ist bestimmt kein Actiongame, noch ist die Programmstrategie clever genug, den intelligenten Spieler lange Zeit zu fesseln. **65%**

POWERBALL
IMPORT
Die Grafiken in diesem Spiel, das eine Mischung aus Wrestling, Kriegskunst und Fußball ist, sind recht simpel. Die ursprüngliche Idee ist nicht schlecht, aber schwach ausgeführt. **74%**

POWERMONGER
ELECTRONIC ARTS
Eine gewaltige Landeroberungsmission. Leider werten die Grafiken und Sounds ab und die Anziehungskraft hält nicht lange an. **72%**

PREDATOR 2
FLYING EDGE
Futuristisches Straßenprügelspiel. Sieben Ebenen mit drei Schwierigkeitsstufen und viele zu befreiende Geiseln. **80%**

QUACKSHOT
SEGA
Man könnte meinen, man schaue einen Disney Zeichentrickfilm im Fernsehen – so cool ist die Animation gelungen. Eins der besten Spiele für das Mega Drive. Nimm es in Deine Sammlung auf. **94%**

QUAD CHALLENGE
IMPORT
Vierrädrige Buggies fahren ein Rennen auf einer nicht auseinanderzuhaltenden Rennstrecke. Die Sprites sind genauso schlecht wie die Strecke, deshalb ist dieses Spiel eine totale Katastrophe und völlig unspielbar. **26%**

RAIDEN TRAD
IMPORT
Noch ein Ballerspielfahrgast aus dem Fernen Osten. Die Grafiken sind in Ordnung, aber es ist nichts dahinter, nicht mal ein Zwei-Spieler-Modus. Zudem ist es auch viel zu einfach. **44%**

RAINBOW ISLANDS
IMPORT
Mit zwei Spielen in einem – einer genauen Automatenkonvertierung und einer sehr schwierigen Version für Profis – ist es ein Plattformgame, das man ununterbrochen spielen kann. Niedliche Grafiken und Sounds plus sehr ansprechendes Gameplay. **92%**

RAMBO III
SEGA
Die bewaffneten Einwohner eines Waldes abzuschießen, scheint eine seltsame Attraktion zu sein. Aber das Spielgeschehen wird bald sehr langweilig und die Kollisionserkennung ist sehr schlecht. **76%**

RASTAN SAGA 2
IMPORT
Steure Deinen tapferen Helden und führe ihn durch einen Irrgarten baumeinder Plattformen. Angemessene Grafiken, aber schwaches Gameplay. **61%**

RBI 3 BASEBALL
IMPORT
Die Baseball Simulation ohne viel Neues. Bildschirmweise Statistiken und unglaublich komplizierte Schlagbewegungen. Erwarte nichts Ungewöhnliches. **72%**

RBI 4 BASEBALL
IMPORT
Eine schwierige Simulation, bei der das größe Problem im Treffen des Balles liegt. Sobald Du darin perfekt bist, wirst Du herausfinden, daß das Outfield ziemlich langweilig ist. **78%**

THE REVENGE OF SHINOBI
SEGA
Wird immer noch als eines der besten Schlägerspiele angesehen. Die Grafiken sind groß und schön mit einigen ausgezeichneten Hintergründen. Ein weiterer wichtiger Kauf für jeden Sega-Besitzer. **90%**

RINGSIDE ANGEL
IMPORT
Dieses Frauen – Ringen Spiel wird durch den abstoßend schlampigen Spielverlauf ruiniert. Noch nicht einmal das Grafikvermögen wurde voll ausgebeutet. **60%**

RINGS OF POWER
ELECTRONIC ARTS
Dieses Spiel wird durch die Ausdrücke "extrem groß, extrem farbenprächtig und extrem schwierig" treffend beschrieben. Falls Du für eine gewisse Zeit überleben kannst, wird es dir gefallen. **79%**

RISKY WOODS
ELECTRONIC ATRS
Interessant variierte Hintergrundgrafiken und eine Atmosphüre schaffende Musik machen das Spiel attraktiv , aber vielleicht nicht attraktiv genug. Trotzdem eine gute Herausforderung. **72%**

ROAD BLASTERS
IMPORT
Vom Münzautomaten konvertiert ist es ziemlich armselig. Falls Du Dich mit dem traurigen Bildlauf abfinden kannst, bringt es vielleicht ein paar Erinnerungen zurück. **39%**

ROAD RASH
ELECTRONIC ARTS
Du mußt mit einem Motorrad übers Land rasen, Gegner überholen oder schlagen und dabei die Polizisten meiden. Toller Spaß. **90%**

ROAD RASH II
ELECTRONIC ARTS
Genau wie das Original. Steuere Dein Motorrad in einem hektischen Rennen gegen andere schurkenhafte Gegner. Macht süchtig und der zusätzliche Zweispieler- Modus sollte jeden glücklich machen. **92%**

ROLLING THUNDER 2
IMPORT
Bereite Dich auf Zusammentreffen mit Maschinenpistolen, Panthern und 18-Reifen – Cowboys vor. Nur japanische Geräte. **89%**

RUNARK
IMPORT
Rette die Natur in diesem Indy – mäßigen Abenteuer – Schlägerspiel. Leider gibt es zu viele langweilige Passagen, die verhindern, daß man wirklich Spaß hat. **58%**

SAINT SWORD
IMPORT
Ein Bildlauf – Abenteuerspiel mit dem typischen kleinen, mit einem Schwert bewaffneten Mann. Die Hintergrundgrafiken sind eindrucksvoll, aber die guten Seiten werden von schlechten Animation überschattet. **64%**

SD VALIS
IMPORT
Dies ist ein ödes japanisches Arkaden-Abenteuerspiel. Insgesamt regt die ganze Sache nur wenig an. Es gibt sehr wenig Inhalt, der Dich zum Weiterspielen anregen könnte. **35%**

SHADOW BLASTERS
IMPORT
Dies ist ein Schlägerspiel, das nicht beeindruckt. Schlechte Grafiken und nicht existierender Spielverlauf. Wieder einmal ein sehr seltsames Spiel. **46%**

SHADOW DANCER
SEGA
Der Hund, der Dir bei diesem Spiel mit Rat und Biß zur Seite steht, ist eine zusätzliche Attraktion in diesem Schlägerspiel. **83%**

SHADOW OF THE BEAST
ELECTRONIC ARTS
Tolle Soundeffekte und Grafiken werden durch öden Spielverlauf abgewertet, was zu kompletter Langeweile führen kann. Der Inhalt fehlt. **68%**

SHADOW OF THE BEAST II
ELECTRONIC ARTS
Der lang erwartete Nachfolger des Original Abenteuerspiels. Interessant – schwierige Rätsel, kombiniert mit atmosphärischer Musik und mystischen Grafiken. **78%**

SHINING IN THE DARKNESS
SEGA
Setzt einen Standard, den das Mega-CD System nur schwer erreichen würde. Ein Blick auf die Grafiken und du weißt, es ist etwas besonderes. Eine Herausforderung! **88%**

SHINING FORCE
IMPORT
Das beste Rollenspiel, das je auf dem Mega Drive veröffentlicht wurde. Phantastische Grafiken kombiniert mit herausfordernd schwierigen Rätseln. Sogar die Action Szenen machen Spaß. **92%**

SHINOBI III
SEGA
Benutze mystische Kräfte, um über die Mächte der Dunkelheit zu siegen. Tolles Plattform Abenteuerspiel vielen Gegenständen zum Aufsammeln und viel Ninja-Zauberei. **89%**

SHOVE IT
IMPORT
Wie der Titel schon ankündigt, schiebst Du Dinge im wahrsten Sinne ihres Wortes an ihren Platz zurück. Absolut schwache Grafiken, die nicht mehr hergeben als die Spielidee. **30%**

SIDE POCKET
SEGA
Ereignislose Billiard-Situation mit einigen hübschen Frauen. Das Spielen ist dumm, aber einige Trickspiele und Extraoptionen beleben es etwas. **64%**

SLIME WORLD
IMPORT
Todd muß von dem Planeten fliehen, auf dem er gestrandet ist. Alles sind überzeugend schleimig, aber es gibt einfach zuviel grünes Zeug, umdieses Spiel lange auszuhalten. **64%**

SOKOBHAN
IMPORT
Nicht viel Freude kommt auf, wenn Du Kisten durch ein Warenhaus bewegst. Jeder Anreiz, der Dich spielen lassen würde, fehlt. **59%**

SOL-FEACE
IMPORT
Eine CD-Konvertierung ohne die Soundqualität. Ansonsten ist wenig Unterschied zwischen den beiden Formaten. Ein sehr durchschnittliches Ballerspiel. **56%**

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA
Der erste Auftritt von Segas Held ist, wie jeder sagt, brillant. Leider hat das Spiel nicht sehr viel Tiefe und es ist leicht gelöst, aber man muß es einmal gespielt haben. **90%**

SONIC THE HEDGEHOG 2
SEGA
Das beste Spiel des Jahres 1992. Sonic 2 hat jede Menge Stil. Nichts kann diesem brillanten Stück Software etwas anhaben. Ein Plattformspiel der Superlative, jeder sollte es spielen! **94%**

SPACE HARRIER II
SEGA
Der schlechte Sound, die abstoßende Kollision-Erkennung und die schlechte Spielübersicht sind einfach zuviel für die meisten Fans. Dieses Spiel hat immer nur in Arkaden funktioniert. **62%**

SPACE INVADERS '90
IMPORT
Auf jeden Fall für alte Mitstreiter, die sich ans Spielen dieses ultimaten Klassikers zurückerinnern können. Die Variation unterscheidet esden modernen Schießspielen, aber es mangelt an Spiel-Enthusiasmus. **79%**

SPEEDBALL II
VIRGIN
Techno-Rugby für Ausgeflippte! Pitch und Spieler sind gleichermaßen graphisch erste Sahne, so daß ein toller futuristischer Eindruck entsteht. Die Schreie haben es ebenso in sich. Spiele gegen einen Freund oder gegen den Computer, aber spiele es! **92%**

SPIDER-MAN
SEGA
Alle bösen Buben sind hier zusammen,mit einigen ausgezeichneten Geschichten – erzählenden Bildern.Schlampige Zusammenstoßerkennungen machen den Spielverlauf zu einem frustrierenden Erlebnis. **85%**

SPLATTERHOUSE 2
NAMCO
Motorsägenmachos pur. Acht Levels mit blutrünstigen und absolut geschmacklosen Graphiken, kombiniert mit ebenso sadistischer Musik. **89%**

SPORTS TALK BASEBALL
SEGA
Obwohl die Idee schwierig zu simulieren ist; ist dieses Spiel ein Gewinner. Graphisch ausgezeichnet und voller Spielspaß. Es ist sehr schwer, den Computer zu schlagen. **84%**

STAR CRUISER
IMPORT
Sehr eindrucksvoll, aber wegen des japanischen Textes absolut unspielbar. Versuch es, wenn Du willst aber die Level – Ende Sequenzen werden dich nicht in Entzückung versetzen! **35%**

STARFLIGHT
ELECTRONIC ARTS
Minen tief im All sind das Thema. Viele Schlachten und auch viel Strategie. Leider treten jedoch Wiederholungseffekte auf. **82%**

STEEL EMPIRE
ACCLAIM
Ein Ballerspiel mit horizontalem Bildlauf und riesigen Charakteren, die zwar innovativ erscheinen, aber es wird schnell eintönig, sie nach und nach auszulöschen. **60%**

STEEL TALONS
IMPORT
Unglücklicherweise wurde hier der Mega Drive nicht voll ausgenutzt und beeindruckt weniger als das lustige Arkadenspiel. Hubschrauberschlachten auf niedrigerem Niveau. **62%**

STRORMLORD
IMPORT
Ein niedliches Abenteuerspiel mit interessanten, aber nicht zu komplizierten Rätseln. Auf den ersten Blick mag man es, aber es ist zu schwierig, wodurch es sich oft wiederholt und ziemlich langsam wird. **77%**

STREET SMART
SEGA
Dieser Schlägerspielablauf ist sehr begrenzt wegen der geringen Anzahl an möglichen kriegerischen Bewegungen.

Es ist außerdem sehr einfach, das Spiel im ersten Durchgang durchzuspielen. **70%**

STREETS OF RAGE
SEGA
Dieses Spiel war bei Veröffentlichung überall als das schauerlichste Schlägerspiel anerkannt, aber ihm fehlen Herausforderungen. Es gibt viele mögliche Bewegungen und die Soundeffekte und Melodien sind erste Sahne, aber Du könntest alles beim ersten Versuch schaffen. **90%**

STREETS OF RAGE II
SEGA
Ein absolut phantastisches "Schlag-sie-bis-sie-Bluten"-Spiel. Die große 16MBit Karte wurde voll ausgenutzt. Mannschaftsspiel und umgekehrte Modi machen das Spiel insgesamt unverzichtbar. **96%**

STRIDER
SEGA
Alle Levels, ausgenommen den letzten, sind leicht durchgespielt. Manche Graphiken werden Dich vor Ehrfurcht staunen lassen, aber zu viele Charaktere auf dem Bildschirm verursachen eine lästige Verlangsamung. **87%**

SUPER AIRWOLF
IMPORT
Auch bekannt als Crossfire hat dieses Ballerspiel schon etwas zu bieten. Sehr schneller Spielablauf und sehr gute Graphiken machen es zu einem Gewinner, aber es fehlt an Abwechslung. **73%**

SUPER BATTLETANK
IMPORT
Diese Panzersimulation spricht vielleicht Deine inneren Instinkte an, aber komplette und völlige Langeweile setzt nur zu bald ein. Viel zu leicht, um irgendeine Herausforderung zu bieten und absolut unrealistisch. **44%**

SUPER FANTASY ZONE
SEGA
Kleine Kobolde mit Extras wie Power-Aufbesserungen und großen Wächtern. Fabelhafte Unterhaltung für ein paar Stunden, aber danach könnten Deine Augen müde werden. **71%**

SUPER HANG-ON
SEGA
Weiche übergänge in einem Spiel, bei dem Dein Gehirn abschalten kann, sorgen dafür, daß Du mächtig Spaß beim Herumkurven mit dem Motorrad hast, wenn du dieses Spiel spielst. Das Gefühl des Rennens ist perfekt eingenommen. **82%**

SUPER HIGH IMPACT
IMPORT
Eine Summe von 18 Mannschaften sollte American Football Fans Anlaß zu Interesse bieten. Gute Darstellung, aber wenig Herausforderung, da keine Liga vorhanden ist. **73%**

SUPER HQ
IMPORT
Es ist ein paar Jahre her, daß Chase HQ in war und Super HQ erinnert sicherlich daran und bietet sehr wenig. **52%**

SUPER HYDLIDE
SEGA
Einige Rollenspiele besitzen einfach nicht die Elemente, die es anziehend machen. In diesem hier gibt's einfach nicht genug zu tun; nicht genug Leute und zu wenig Orte. Sehr langweilig. **49%**

SUPER LEAGUE BASEBALL
SEGA
Baseball ist im Grunde genommen ein auf Wiederholungen basierendes Spiel. Um Langeweile zu vermeiden, müssen haufenweise Features vorhanden sein, und dieses Spiel bietet sicherlich genug davon, um Dich in seinem Bann zu halten. **82%**

SUPER MILITARY
IMPORT
Dieses hier sieht wie ein tolles kleines Kriegsspiel aus. Es gibt haufenweise Super Statiken, die sicherlich Spannung aufbauen und herausfordernde Konfrontation bieten. **80%**

SUPER MONACO GP
SEGA
Es fehlt lediglich an ein Zweispieler Modus. Alles andere ist vorhanden, insbesondere der Spielablauf, der die Illusion einer echten GP-Strecke gibt. **85%**

SUPER MONACO GRAND PRIX II
SEGA
An schlechter Renn-Simulator. Schöne Grafiken und all das, aber ein nutzloser Spielablauf und ein nicht existierender Schwierigkeitsgrad. **41%**

SUPER OFF ROAD
BALLISTIC
Eine brillante Konvertierung des Originals, die alle Sichten und Geräusche des 4x4 Truckings in den Mega Drive bringt. Die Einspieler Version und die Zweispieler Version sind gleich gut **88%**

SUPER REAL BASKETBALL
SEGA
Die wunderschönen Nahansichten machen dieses Spiel attraktiv. Außerdem gibt es einige andere Effekte, die dieses Spiel aus der breiten Masse hervorheben. **82%**

SUPER SMASH TV
ACCLAIM
Ein hochwertiges Arkadenspiel, das sehr schwierig ist, aber erfolgreiche Steuerung und ein Bildschirm voller Charaktere machen dieses Spiel zum Renner. **85%**

SUPER THUNDER BLADE
SEGA
Im Grunde handelt es sich um ein Ballerspiel; den gehobenen Standard möchte man durch die zwei Ansichten erreichen (einmal von hinter dem Hubschrauber, einmal von darüber). Allerdings hat das nur den Erfolg, Verwirrung in den ohnehin schon frustrierenden Spielablauf zu bringen. **73%**

SUPER VOLLEYBALL
IMPORT
Mit einem Blickwinkel von der Seite und der Möglichkeit, das Spielfeld über den Bildschirm zu bewegen, handelt es sich hier um eine innovative Interpretation, aber man muß auch den Sport treiben, um Gefallen am Spiel zu finden. **84%**

SUPER WRESTLEMANIA
FLYING EDGE
Anziehende Zweispieler Action in der ultimativen WWF Animation. Besonders detaillierte Charaktere und sehr viele Spezial-Effekte. **84%**

SWORD OF SODAN
ELECTRONIC ARTS
Es ist schade, daß der Spielfluß so unglaublich träge ist, denn die vielen Charaktere, die das verursachen, sind ausgezeichnet. Es ist sehr schwierig, in dieses Spiel einzusteigen, und noch viel schwieriger, es zu mögen. **33%**

SWORD OF VERMILION
SEGA
Falls Du komplexe und unglaublich schwierige Rollenspiele magst, dann ist dieses hier das Richtige. Falls nicht, kannst Du die bahnbrechenden Grafiken bewundern. **81%**

TAILSPIN
SEGA
Ein total langweiliges Plattformspiel mit der schönen Zutat von einigen Ballerspiel-Sequenzen. Das allerdings verbessert die Situation nicht soweit, daß das Spiel Spaß macht. **61%**

TASK FORCE HARRIER EX
IMPORT
Grafiken und Sound sind schlecht, der Spielfluß zerrüttet und die Schwierigkeit nicht vorhanden. Ein amerikanisches Angebot, das jenseits des Atlantiks bleiben sollte **65%**

TATSUJIN
IMPORT
Ein durchschnittliches Ballerspiel, bei dem man sich vertikal bewegt, mit einfacher Steuerung und schönen Grafiken, obwohl es sich um ein recht altmodisches Spiel handelt. Nur eine von vielen anderen japanischen Ausgaben. **46%**

TAZ MANIA
SEGA
Hübsche Umgebung und Hintergrund und eine total geschmackvolleHauptfigur. Ein wirkliches Abenteuer in der Tasmanische Wildnis, an dem Du monatelang Deine Freude haben wirst. **90%**

TEAM USA BASKETBALL
ELECTRONIC ARTS
Ausgezeichnete Grafiken erwecken die Illusion, daß es sich um ein echt tolles Spiel handelte, aber eine nähere Betrachtung deckt eine üble Animation und schlechte Soundeffekte auf. **70%**

TECHNOCOP
IMPORT
Eine originelle Kombination von einem Rennspiel und einer Plattform-Simulation. Die Idee ist toll, aber das Endprodukt Müll. **29%**

TECMO WORLD CUP '92
IMPORT
Es gibt ein paar trickreiche Schüsse, aber es gibt keinen realitätsnahen Zufallsaspekt und keine Fouls, was den Zweispieler Modus zum einzigen Modus macht, der Spaß bereitet. **70%**

TENAGE MUTANT NINJA TURTLES
KONAMI
Ein tolles Schlag-Drauf Spiel im SOR-Styling. Leuchtende Hintergründe und große bunte Turtles. Ein tolles Zweispieler-Spiel, aber vielleicht zu kurz. **86%**

TEL TEL BASEBALL
IMPORT
Alles wird über Menüs gesteuert und es gibt eine Option, über Modem zu spielen, und da die Play-offs gewöhnlich etwas länger dauern, gibt es eine Batterieaufladung. **60%**

THE TERMINATOR
VIRGIN
Diese großartige Film Version übertraf alle Erwartungen und war eine tolle Überraschung. Geladen mit vielen Photos aus dem Film und direkt verbundenen Stages werden Arkade-Liebhaber hiervon in Staunen versetzt werden. **89%**

TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME
ARENA
Ein phantastisches Spiel, das man entweder über Joypads oder über Menacer spielen kann. 100% ansprechende Action, unterstützt von tollen Grafiken und einem guten Sound. Neun Szenarios von wirklichkeitsnahem Spielen. **92%**

TEST DRIVE 2: THE DUEL
BALLOSTIC
Dieses Spiel hier wird sicherlich Neulinge und erfahrene Fahrer gleich schwer auf die Probe stellen. Sein geheimer Erfolg liegt in der exakten Steuerung des Autos, das sich sehr realistisch anfühlt. **86%**

THUNDER FORCE II
SEGA
Hat sicherlich den Test der Zeit überstanden. Die Herausforderung ist stark und die Präsentation insgesamt ausgezeichnet, mit einigen super Hintergründen. **81%**

THUNDER FORCE III
SEGA
Besser als das Original wird dieses hier Dich für Jahre zum Spielen verleiten. Die verrückten Hintergründe lassen es als eine wirkliche Arkaden Erfahrung hervorstechen. **89%**

THUNDER FORCE IV
SEGA
Das neueste Angebot im Thunderforce Abenteuer. Wirklich großartige ultra-beeindruckende Grafiken während des ganzen Spiels und total toller Spielablauf. Schießspiel auf dem höchstmöglichen Level. **92%**

THUNDERFOX
IMPORT
Es läuft vielleicht nur auf japanischen Gerüten, aber glaube nicht, als ob du hier etwas verpaßt. Die Grafiken sind schön, aber der Sound störend. **33%**

THUNDER PRO WRESTLING
IMPORT
Der größte Fehler ist die schreckliche Steuerungsmethode, aber die begrenzten Bewegungen bedeuten auch, daß es keinen Spaß macht, das Game zu spielen. **57%**

TOEJAM & EARL
SEGA
Diesem Spiel ist es bestimmt, ein Kult-Klassiker zu werden. Zeichentrickmäßige Grafiken und ein Stück von dem besten Sound, den du jemals hören wirst. Kann jedoch langweilig werden. **88%**

TOKI
SEGA
Viele verschiedene Musikstücke und Grafiken in Arkadenqualität machen dieses zu einem ein As von Plattformspiel und eine tolle Konvertierung, aber es ist zu einfach. **85%**

TORA! TORA! TORA!
IMPORT
Auch als Fire Shark bekannt, handelt es sich hier um ein extrem durchschnittliches Schießspiel, das wenig zu bieten hat für solche, die nach etwas Abwechslung suchen. **75%**

TOXIC CRUSADERS
IMPORT
Oh je! Bewahre die Welt vor der Bedrohung einer toxischen Vergiftung. Übernimm die Steuerung von Toxie und hilf ihm bei diesem gräuichen Arkadenspiel mit Bildrolle. **38%**

TRAMPOLINE TERROR
IMPORT
Trotz des Titels hat dieses Spiel nichts mit Trampolinen zu tun und noch viel weniger mit Terror. Spekulationsspiele sind besser als dies. **20%**

TRAYSIA
IMPORT
Ein amerikanisches Rollenspiel, das sehr wenig bietet. Nicht akzeptable Grafiken und kein Spielablauf. Es ist ratsam, die Finger davon zu lassen! **17%**

TROUBLE SHOOTER
IMPORT
Ein Update von Forgotten Worlds. Alles ist extrem bunt und sorgt für ein sehr gut aussehendes Spiel. Aber nicht genug Power-Aufbesserungen. **78%**

TRUXTON
SEGA
Bekannt als Tatsujin in Japan war dieses Spiel kurz nach der Veröffentlichung ein echter Hit. Obwohl es sich um ein normales, aber einfaches vertikales Ballerspiel handelt, macht es immens viel Spaß. **84%**

TURBO OUT RUN
SEGA
Das erste Out Run war brillant zu seiner Zeit, aber die Formel sieht sehr veraltet aus. Das Fahren ist sehr langweilig und benötigt wenig Talent oder Denken. **52%**

TURRICAN
BALLISTIC
Eine herausfordernde Konvertierung eines Spiels, das Spaß macht. Die neue Schußtechnik bringt eine neue Zutat in dieses überdurchschnittliche Ballerspiel/ Plattformspiel. **86%**

TWIN COBRA
SEGA
Steuere deinen Helikopter durch schwierige Schlachten in diesem Bildlaufrollenspiel, das dem mega Drive Spieler nicht besonderes anzubieten hat. **50%**

TWIN HAWK
SEGA
Ein weiteres durchschnittliches Ballerspiel das kriminell einfach durchzuspielen ist. Anfangs normaler Spielspaß, der jedoch nicht anhält. **59%**

TWINKLE TALE
IMPORT
Ein japanisches Psycho-Ballerspiel, das viel fürs Geld bietet. Herausragende Intro-Musik und interessante Hintergrundgeschichte. Sehr intensiv und herausfordernd. **83%**

TWO CRUDE DUDES
SEGA
Die pompösen Stars sind enorme Muskelmänner, die Geschmack am Toben gefunden haben – und das wirst Du auch! Hart, stark und lang. **89%**

ULTIMATE TIGER
IMPORT
Steuere einen der am besten bewaffneten Helikopter auf der Erde. Rohe Arkaden-Action mit Tonne von Waffen, die zum Vernichten des Feindes zur Verfügung stehen. Es macht viel Spaß. **80%**

ULTIMATE QIX
IMPORT
Dieses Spiel spielt sich wie das klassische Brettspiel Orthello. Aber falls du es wirklich spielen mußt, warum dann nicht das Original kaufen? Primitive Graphiken und Soundeffekte ohne positive Überraschungen. **55%**

UNDEADLINE
IMPORT
Dir wird vielleicht dafür vergeben, daß Du dieses Spiel nur für ein simples Ballerspiel hältst. Deine Meinung wird sich nach dem Spielen ändern. Mega Poweraufbesserungen und Zombie Levelwächter erhöhen den Spielspaß. **85%**

UNIVERSAL SOLDIER
ACCOLADE
Turrican II wurde leicht modifiziert, um UniSol Levelwächter einzuarbeiten. Nicht so schwer wie es aussieht, aber interessanter Spielverlauf. **89%**

VALIS
IMPORT
Das originale "Hau-sie-bis-sie-Sterben" Abenteuerspiel. Wegen der Veröffentlichung von Valis II ist es sinnlos, sich hiermit abzugeben. Falls Du mußt, lache darüber. **65%**

VALIS III
IMPORT
Sieht großartig aus, ist aber unglaublich langweilig. Unmengen guter Bilder von schlitzäugigen Japanern können das öde Arkaden-Abenteuerspiel nicht retten. **78%**

VAPOR TRAIL
IMPORT
Die mangelnde Schwierigkeit wertet ab. Es macht zwar Spaß zu spielen, besonders in einigen superschnellen Szenen, aber du wirst bald nichts Herausforderndes mehr finden. **57%**

VARIS SD
IMPORT
Dieses niedliche Plattformspiel überläßt vieles Deiner Phantasie. Gute Grafiken, aber sonst nichts, was den Plattformspieler reizen könnte. **58%**

VERYTEX
IMPORT
Dieses ist eines der Bildlauf-Ballerspiele, die trotz ihres Alters relativ gut sind. Große fleischige Levelwächter, die Du töten mußt und insgesamt schwere Levels. **80%**

WANI WANI WORLD
IMPORT
Die Graphiken machen den Eindruck als seinen sie unter dem Einfluß einer sinnestäuschenden Flüssigkeit programmiert worden. Der Zweispielermodus ist eine sinnvolle Ergünzung, bringt aber nur wenig mehr Herausforderungen ins Spiel. **85%**

WARDNER
IMPORT
Ein langweiliges Plattformspiel, das nichts besonderes bietet. Der Kauf dieses Spieles könnte sich als absolute Geldverschwendung herausstellen. **25%**

WARDNER SPECIAL
IMPORT
Der einzig spaßige Effekt ist das Schlagen der herbeistürmenden Horden, aber obwohl alles Nötige da ist, wird der Spieler wegen des Mangels an Details sehr unzufrieden sein. **48%**

WARSONG
IMPORT
Um dieses Spiel zu mögen, wirst Du viel Geduld brauchen – falls Du Dir die Zeit zum Lesen des Handbuchs nehmen und das Spiel voll durchspielen kannst. Ein Spiel für strategische Generäle. **80%**

WHEEL OF FORTUNE
IMPORT
Falls luxuriöse Apartments und Eigentumswohnungen auf Deiner Wunschliste stehen, verschwende dein Geld nicht an diesem Müll, bei dem es nur 4500 langweilige Fragen gibt. **43%**

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?
ELECTRONIC ARTS
Ein unerfolgreiches Comeback eines pädagogischen Spiels. Die Oberklasse Räuber sind viel zu leicht zu stellen, und deshalb ist es langweilig für den erfahrenen Abenteurer. Kinder werden sich nicht foppen lassen. **59%**

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?
ELECTRONIC ARTS
Du mußt dich auf Carmens Fährte haften und sie mit Hilfe Deines Tischwörterbuchs fangen. Dieses Spiel erfüllt seinen Zweck besser als die vorherige Ausgabe. **80%**

WHIP RUSH
SEGA
Die Hintergründe dieses Ballerspiels mit horizontalem Bildlauf sind toll und fetzen mit höchster Geschwindigkeit dahin. Das Spiel läßt sich leicht spielen und ist sehr attraktiv. **85%**

WINTER CHALLENGE
BALLISTIC
8 verschiedene Disziplinen sind Teil dieses Schnee-gefüllten Spiels, aber es mangelt ihm in den meisten Disziplinen an Realitätsnähe und wird schnell langweilig. Trotzdem gibt es nichts vergleichbares. **78%**

WONDER BOY III
SEGA
Dieses Zweispieler-Spiel ist brillant und gut verknüpft, aber die Levels wiederholen sich soooooo oft. Nur für den Zweispielermodus zu empfehlen. **79%**

WONDERBOY IV
SEGA
Mehr Spaß als beim Original aber immer noch zu langweilig, um als Klassiker anerkannt zu werden. Die Grafiken sind zwar eindrucksvoll, machen Wonder Boy aber nicht zu dem Idol, das er gerne wäre. **82%**

WONDERBOY V
SEGA
Das fünfte und wahrscheinlich letzte Spiel der aktuellen Serie. Vielleicht will man mit der Friday the 13th Serie mithalten. Leider hast Du, wenn Du eines gespielt hast, alle gespielt. **75%**

WORLD CLASS LEADERBOARD
US GOLD
Komplettiert mit den Sprachstücken erscheint dieser alte Klassiker endlich auf dem großen SEGA. Leider erreicht es nicht die Realitätsnähe seines größten Konkurrenten, PGA Tour Golf. **77%**

WORLD CUP ITALIA 90
SEGA
Dieses Spiel leidet unter den gleichen begrenzten Bewegungsmöglichkeiten wie Tecmo World '92. Trotzdem war es seinerzeit ein netter Versuch und sollte dafür gelobt werden. **80%**

WORLD OF ILLUSION
SEGA
Die wundervolle Disney Welt erscheint auf dem Mega Drive. Diese tolle Präsentation von ausgezeichneten Graphiken und gutem Spielverlauf sollte jung und alt faszinieren. **89%**

WRESTLE WAR
SEGA
Tierisch schwer zu spielen. Die Bewegungen sind so kompliziert, daß man mehr mit dem Joystick ringt als im Spiel selbst. **74%**

XDR
IMPORT
Ein mysteriöses Ballerspiel, da wenig Informationen darüber vorliegen. Auch bekannt als X-Dazzldy-Ray. **54%**

XENON II
VIRGIN
Nur die schwache Zusammenstoßerkennung und die zeitweilige Verlangsamung verhindern, daß dieses Spiel ein essentielles Ballerspiel ist. **86%**

Y'S 3: WANDERERS FROM Y'S
IMPORT
Ein tiefes Rollenspiel, das eine beachtliche Herausforderung bietet. Fans schwerer Spiele werden es lieben, aber falls Du keiner bist, meide es. **78%**

ZANY GOLF
ELECTRONIC ARTS
Normales Golf ist seltsam genug, aber dieses kommt von einem anderen Stern. Ein tolles Partyspiel und ein sehr gut ausgereiftes Produkt. **86%**

ZERO WING
SEGA
Horizontaler Schütze, der abgewertet wird durch die kleinen Graphiken und seine Einfachheit. Sieht aus wie R-Type, wird aber keinem Fan dieses Spiels Schwierigkeiten bereiten. **77%**

ZOOM
SEGA
Fangleinenspiele leben weiter, aber nur in dieser billigen Ausführung. Durchschnittlich gute Graphiken und Musik. Wird schnell zu langweilig oder zu frustrierend. **48%**

ACE OF ACES
SEGA
Flugsimulationen auf dem Master System waren nie komplex, und dieser hier setzt sicherlich keine neuen Maßstäbe. Durchschnittliche Eröffnungsstatik, aber die Grafiken im Spiel sind ziemlich scheußlich. **55%**

ACTION FIGHTER
SEGA
Das Ausweichen, Schießen oder das Schlagen auf die Autos wird schnell sehr langweilig, sogar mit den paar Überraschungselementen. Nicht genug Gesamtinhalt. **51%**

AERIAL ASSAULT
SEGA
Uralt, verläßt sich auf altmodische Mittel, um die Spieler beschäftigt zu halten. Trotzdem ganz witzig. Grafiken und Sound sind neueren Datums. **69%**

AFTER BURNER
SEGA
Bei diesem Spiel herrschen immer noch Geschwindigkeit und Action der simplen Arkadenmaschine vor. Alle Ausstattungen des Münzspiels sindvorhanden, sogar die fliegende Scheibe, die Dich schwindelig macht. **85%**

ALEX KIDD IN HI-TECH WORLD
SEGA
Alex' schlechtester Auftritt. Das größte Problem dieses Spiels ist die Anwesenheit einer sehr strengen Neustart-Prozedur, die Dich immer ganz an den Anfang zurückversetzt, wenn Du stirbst. **54%**

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
SEGA
Dieses hier ist zweifellos sein erfolgreichster Versuch. Das Spiel wurde im Konkurrenzkampf mit Nintendos Mario erstellt und benutzt viele der beliebten und erfolgreichen Elemente. Notwendige Sega Software. **90%**

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD
SEGA
Dieses Spiel vermischt Ninja mit einem erfolgreichen Charakter. Es gibt viele Plattform-Abenteuer, um Dich über Jahre hinweg in seinem Bann zu halten. Allerdings nur für einen Spieler. **85%**

ALEX KIDD AND THE LOST STARS
SEGA
Normalerweise stellt Alex eine Herausforderung über Mönate dar. Nicht in diesem Spiel! Die verlorenen Sterne zu finden, sollte nicht viel Zeit in Anspruch nehmen. **79%**

ALF
TONKA
Schlechete Darstellung der Charaktere, schlechte Grafiken, begrenzte Soundeffekte und ein sich oft wiederholendes Spielziel. Vergiß' es! **16%**

ALIEN 3
ACCLAIM
Wie schon die Mega Drive und Game Gear Versionen, ist auch dieses Spiel brillant. Steuere Rilex durch das betrügerische Raumschiff in einem tollen Plattform Abenteuerspiel. Eine Menge Arbeit und mengenweise Power-Aufbesserungen machen dieses Spiel zum Gewinner. **90%**

ALIEN STORM
SEGA
Massives "Rette die menschliche Rasse" Spiel mit tollen Ansichten, aber etwas zu leicht. Eine Art Golden Axe im 21. Jahrhundert. Empfehlenswert. **87%**

ALIEN SYNDROME
SEGA
Falls Du einen Freund zum Mitspielen finden kannst, wird dieses Spiel Dir wirklich Spaß machen, wenn Ihr als Team die sieben von Alien besetzten Schiffe finden und zerstören müßt. **85%**

ALTERED BEAST
SEGA
Entsetzliche Konvertierung eines beliebten Münzautomaten-Spiels. Es ist ein Schlägerspiel , aber es ist stark durch die flackernden Charaktere und den unmöglichen Bildlauf beeinträchtigt. **50%**

AMERICAN BASEBALL
SEGA
Baseball Spiele sind ziemlich selten auf der Konsole. Dieses hier bietet Dir die Möglichkeit, 26 Teams zu managen plus das gewöhnliche Bat- (Schlag-) und Pitch- (Wurf-)Spiel. Gut für ein oder zwei Spieler. **83%**

AMERICAN PRO FOOTBALL
SEGA
Dieses hier bietet eine Ansicht von oben nach unten auf die Ereignisse. Die Grafiken sind klein, aber fein, und haben ein wenig Animation. Gut für Anfänger, da alles einfach gehalten ist. **79%**

ARCH RIVALS
FLYING EDGE
Basketball mit einem Einstellungsproblem, da alle Regeln aus dem Fenster geworfen werden, in einem haltlosen Kampf um den Sieg. Spaß ist auf den Zweispieler Modus beschränkt. **83%**

ARCADE SMASH HITS
VIRGIN
Centipede, Break-Out und Missile Command alle zusammen in einem Modul. Alle Spiele sind vom Inhalt her ziemlich einfach, aber die Attraktion und der Spielspaß scheinen durch. **82%**

ASSAULT CITY
SEGA
Ein tolles Ballerspiel. Die Action ist schnell und wild und obwohl es nur sechs Level gibt, ist das Spiel eine ganz schöne Herausforderung. **83%**

ASTERIX
SEGA
Was auch immer Du tust, verpasse diese "tour de force" der Arkaden Abenteuerspiele nicht. Die Grafiken könnten aus dem Comicbuch übernommen worden sein, und die teilweise vorhandene Musik ist ausgezeichnet. Neue Epoche von Master System Exzellenz. **94%**

ASTRO WARRIOR
SEGA
Gewöhnliches Ballerspiel-Zeug, und es gibt nichts, das Dich zu einer anderen Meinung verleiten könnte. Sammle die Power Aufbesserungen, lerne die Strategie kennen und damit bist Du durch. **67%**

AZTEC ADVENTURE
SEGA
Hätte ein spaßiges Arkaden Abenteuer werden können, wenn Du nicht jedes Mal, wenn du stirbst, zum Anfang zurückgeworfen würdest. Wenn die Grafiken nicht so gut wären, wäre es nicht auszuhalten. **70%**

BACK TO THE FUTURE II
IMAGE WORKS
Armseliges, Film-Spiel, das ab und zu eine gute Grafik zu bieten hat, die Du vielleicht wiedererkennst. Kaufe es trotzdem nicht, es würde Dich enttäuschen. **24%**

BACK TO THE FUTURE III
FLYING EDGE
Viel besserer Versuch, hat allerdings nur drei einfacher werdende Level. Die Programmierer haben erkennbare Stücke aus dem Film genommen. **79%**

BANK PANIC
SEGA
Wenn Du einer der wenigen Leute bist, die eine Phasen-Kanone besitzen, dann stellt dieses billige Angebot einen ziemlich guten Gegenwert fürs Geld dar. Viele humorvolle Momente. **71%**

BART VS THE SPACE MUTANTS
FLYING EDGE
Das erste Simpsons Spiel auf dem Sega System, und sicherlich besser als das Nintendo Gegenstück. Von allen Sega Versionen ist dieses hier wohl die beeindruckendste, voll von Herausforderung und Spielspaß. **93%**

BASKETBALL NIGHTMARE
SEGA
Ein neuer Versuch, der auf dem Film Teen Wolf basiert. Monster Teams stehen sich gegenüber. Einziges Ziel ist, Dich zum Lachen zu bringen. **88%**

BATTLE OUT RUN
SEGA
Du mußt nur die Straße hinab rasen, den Verkehr meiden und zu dem Wagen des Drogendealers aufschließen und ihn anhalten. Ermüdende Neuauflage zu Out Run. **67%**

BLACK BELT
SEGA
Ein kriminell einfaches Schlägerspiel. Unglaublich einfache Grafiken und Hintergründe, die nur wenig mehr als eine Mauer und etwas Himmel enthalten. Wenig aufregend und sich wiederholend. **41%**

BLADE EAGLE 3-D
SEGA
Die Zutat von einigen 3-D Grafiken ziehen dieses Ballerspiel über den Durchschnitt der Angebote hinaus. Wenig Herausforderung am Anfang, aber starke Bestrafung am Ende. **77%**

BOMBER RAID
SEGA
Testet dich, denn Du versuchst, sowohl Luft- als auch Bodenziele auszulöschen. Nicht mental schwierig, aber es testet sicherlich Geduld und wird sehr schnell furchtbar langweilig. **33%**

BONANZA BROS
SEGA
Großartige Grafiken und einige extra Bonuslevel. Eigentlich ein Zweispieler Spiel, aber es ist auch für Dich alleine interessant, wenn Du versuchst, die Beute in einem rasenden zehn-Level Spiel zu finden. **90%**

BUBBLE BOBBLE
SEGA
Obwohl es sich um ein altes Stück Software handelt, ist es sicherlich ein Klassiker. Wiederholt sich selbst schnell, doch in der Zweispieler Version sehr anziehend. **86%**

CALIFORNIA GAMES
SEGA
Sechs Ereignisse – Skateboard, Footbag, Surfen, BMX, Diskus und Frisbee – bedeuten lang anhaltende Herausforderung und erhöhten Spielspaß. **83%**

CAPTAIN SILVER
SEGA
Einen versteckten Schatz im wirklichen Leben zu finden, ist ziemlich schwierig. Obwohl es sehr schwer ist, werden Dich die tollen Charaktere und der Sound über Jahre hinweg gut unterhalten. **82%**

CASINO GAMES
SEGA
Das hier wird Deiner Spielsucht an den Einarmigen Banditen ein Ende bereiten. Nachdem Du alle Las Vegas Spiele durch hast, hast Du genug von ihrer Ansicht fürs Leben – zu Deinem Vorteil. **54%**

CASTLE OF ILLUSION
SEGA
Mickeys Abenteuer durch den magischen Wald und das Schloß ist eins der besten Spiele auf dem Master System. Brillante Animation und Auflösung der Charaktere. **94%**

CHAMPIONS OF EUROPE
TECMAGIK
Frühere Versionen dieses Spiels waren verwanzt, aber diese Fehler beiseitelassend ist das neue Spiel super, mit vielen schönen und neuen Features. **92%**

CHASE HQ
SEGA
Das gleiche, was Battle Run zu sein versuchte, aber nicht viel besser. Es dauert Jahre, bis Du die Drogenhändler gefunden hast, und wenn Du Mist baust, Jahre, bis du sie wiedergefunden hast. **72%**

CHOPLIFTER
SEGA
Obwohl Grafiken und Sound nicht gut aussehen, scheinen die Spielmöglichkeiten durch. Empfehlenswert als eines der am längsten dauernden und anziehendsten Spiele aller Zeiten. **85%**

CHUCK ROCK
VIRGIN
Ein tolles Plattform Abenteuer mit dynamischen Grafiken und einer super Einleitung. Schafft genauso Atmosphäre wie die Mega Drive Version und ist genauso anziehend. **84%**

CLOUD MASTER
SEGA
Du steuerst einen merkwürdigen kleinen Kameraden, der einfach nur auf seiner treuen weißen Wolke umhergeht und jeden niederschießt. Ladungen von großen Kerlen in den fünf Levels. **60%**

COLUMNS
SEGA
Möglicherweise die beste Maschinen Ausgabe dieses Tetris schlagenden Spiels. Es macht weit mehr Spaß als das und belohnt mehr, besonders im Zweispieler Gegnermodus. **91%**

CYBER SHINOBI
SEGA
Die Shinobi Serie wird wohl nie aufhören, und obwohl unterschiedlich, enthält dieses Spiel ähnliche Elemente. Der Spielablauf hat zu wenig Inhalt und ist ziemlich einfach. **68%**

CYBORG HUNTER
SEGA
Während die sechs Level der Festung, die du erkundschaften mußt, sicherlich gewaltig sind, fehlt es ihnen an Inhalt. Anfangs macht es Spaß, aber die Wiederholungen wirken ermüdend. **62%**

DANAN: THE JUNGLE FIGHTER
SEGA
Verloren im Dschungel mußt Du Dir Deinen Weg durch die Bodenpflanzen bahnen und mit einer unbestimmten Zahl von feindlichen Wesen kümpfen. Gut, wenn auch ein bißchen eintönig. **72%**

DEAD ANGLE
SEGA
Ein einfacher Wolf Klon. Es fügt nichts neues zum Original hinzu und wird deshalb zu schnell sehr langweilig. Vergiß es! **71%**

DICK TRACY
SEGA
Verschwommene Grafiken, primitive Animation und total unspielbar. Eines der schlechtesten filmbezogenen Spiele überhaupt. **21%**

DOUBLE DRAGON
SEGA
Das hier ist eine sehr akkurate Konvertierung, die darunter leidet, daß sie etwas zu einfach ist für ein Spiel mit nur ein paar Levels und einem ähnlichen Spielverlauf. **70%**

DOUBLE HAWK
SEGA
Zwei Kämpfer müssen alles auslöschen, was ihnen im Weg steht, und alle Power Aufbesserungen sammeln, die sie finden. Großartige Zwei Spieler Action macht dieses Spiel zu einem dezenten, etwas einfachen, Schlägerspiel. **70%**

DRAGON CRYSTAL
SEGA
Dieses hier scheint auf dem TV-Bildschirm verloren und leer zu sein. Trotzdem ist genug Herausforderung vorhanden, um Rollenspiel-Fans über Monate zu unterhalten. **82%**

DYNAMITE DUKE
SEGA
Falls Du die Action nach dem einfachen Ziel- und Schußmuster magst, bist Du hiermit falsch beraten. Dieses Spiel ist ähnlich zu Operation Wolf, aber die Grafiken sind weit überlegen. **72%**

DYNAMITE DUX
SEGA
Ein niedliches, buntes Schläger-Arkaden Spiel, das sehr anziehend und herausfordernd ist. Der ausweichende Bildlauf beeinflußt manchmal das Spiel, aber grundsätzlich macht es Spaß. **86%**

ENDURO RACER
SEGA
Nichts ist so gut wie die Arkade, wenn Du Dein Bike von oben herab betrachtest und über die Hindernisstrecke rast. Spielt sich überraschend gut, aber nimmt großen Schaden durch das Fehlen des Zweispieler Modus. **68%**

ESWAT
SEGA
Eine dezente Konvertierung von SEGAs beliebtem Münzspiel. Du spielst einen Polizisten, der um eine Beförderung zum ESWAT Zweig kämpft Macht Spaß und ist herausfordernd. **71%**

F-16 FIGHTER
SEGA
Zehn Levels gefüllt mit MiGs. Traurigerweise leidet es darunter, daß es für seine eigene Güte zu komplex ist, es ist weder einfacher Spielspaß noch beansprucht es das Gehirn. **63%**

FANTASY ZONE
SEGA
Wie kannst Du für einen so niedrigen Preis dieses bahnbrechende Ballerspiel ignorieren? Niemand hat jemals Farbe zu diesem Effekt auf dem Master System benutzt, dieses Spiel erfordert Sonnenbrillen! Ein Stück Geschichte, das man nicht ignorieren kann. **91%**

FANTASY ZONE 2
SEGA
Mehr von der gleichen Abnutzung der Farbpalette des Master Systems. Acht weitere Level, die genauso schwierig und herausfordernd sind wie das Original. **90%**

FANTASY ZONE 3
SEGA
Das Ballerspiel wurde auf das Pac-Man Format geändert. Wegen der einfachen, aber effektiven Grafiken macht dieses Spiel Spaß. **84%**

FIRE AND FORGET II
TITUS
Um die Geschichte zu erklären, laßt uns einfach eine Kanone an einem Auto befestigen und sehen, wie das funktioniert. Nicht zu schlecht, genau genommen. Der beste Versuch bis dato zu einem Autojäger. **84%**

THE FLINSTONES
GRANDSLAM
Die Programmierungsqualität wird hier sehr deutlich, außer das alles sehr einfach auszuführen ist und Dich schnell langweilt. Nur für die jungen und unerfahrenen Spieler. **70%**

FORGOTTEN WORLDS
SEGA
Wegen der großen Menge an verfügbaren Ballerspielen müssen sie schon gut sein, um sich zu verkaufen. Dieses hier ist aber viel zu einfach und die Steuerung völlig nutzlos. Versuche irgend etwas anderes, aber nicht dieses Spiel! **32%**

GAIN GROUND
SEGA
Du und ein Freund müßt Euch aus einer großen Anzahl an Kämpfern einige aussuchen und mit ihnen eine Anzahl schwer zu erstürmender Festungen erobern. Sehr gutes Teamspiel und sehr anziehend. **82%**

GALAXY FORCE
SEGA
Dieses Münzspiel macht viel Spaß. Es gibt einige gewitzte Feindcharaktere, aber das macht dich nur entschlossener, sie in ihre Bestandteile zu zerlegeh. Eine tolle Ballerspiel Konvertierung. **86%**

GANGSTER TOWN
SEGA
Schnapp Dir das Phasengewehr und vernichte jeden, der Dir auf die Pelle rückt. Es macht insgesamt Spaß, aber wie die meisten Ballerspiele wird es schnell langweilig. **65%**

GAUNTLET
SEGA
Ataris berühmtes Vierspieler Münzspiel in Zweispielerausführung auf dem Master System. Es ist genau wie das originale Spiel, falls Du also damit klar kommst, ist dieses genau das Richtige für Dich! **80%**

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING
ACCLAIM
Eine Boxersimulation, die auch bekannt ist als Heavyweight Champ und verschiedene Kämpfer bietet. Der Spielverlauf ist okay, aber es gibt nichts Neues oder Besonderes. **69%**

GHOSTBUSTERS
SEGA
Finde den Geist, nagle in fest und packe ihn ein. Wiederhole das bis zum Ende. Es wird sehr schnell langweilig, obwohl es etwas Geschick braucht, die Geister festzunageln. **50%**

GHOST HOUSE
SEGA
Manche Dinge im Leben waren nie dazu gedacht, sich mit ihnen abzugeben. Dieses geisterhafte Spiel ist nur für sehr junge Spieler gedacht. **45%**

GHOULS 'N' GHOSTS
SEGA
Eine große mittelalterliche Stampede durch die Unterwelt und gegen einige riesige Levelwüchter. Es bietet zwar nicht alle Spezialeffekte, aber es spielt sich wie ein Traum. Kauf es! **90%**

GLOBAL DEFENSE
SEGA
Ein kapitaler Fehler hat dafür gesorgt, daß alle Raketen der Erde in den Weltraum düsten. Du mußt sie beseitigen. Einfach, aber effektiv. **75%**

G-LOG
SEGA
Ein Spaß beim Fliegen mit viel Action. Die Geschwindigkeit ist phänomenal und die Graphiken akzeptabel. Durchschnittlicher Arkaden Flugsimulator, der gut funktioniert. **83%**

GOLDEN AXE
SEGA
Ein respektabler Versuch ein erfolgreiches Brutalospiel zu kopieren. Es leidet unter einer Begrenzung: Man kann nur einen Spieler kontrollieren, nicht drei. **85%**

GOLDEN AXE WARRIOR
SEGA
Old Death Adder ist zurück, aber bevor Du versuchst, ihn zu töten, erinnere Dich daran, daß dieses Spiel kein Arkaden-Action, sondern nur ein Abenteuerspiel ist. **67%**

GOLFMANIA
SEGA
Für ein oder zwei Spieler. Es sieht vielleicht nicht aus wie ein graphisches Festmahl, aber die Golffans unter Euch werden sich über die Spielbarkeit und den Spielspaß freuen. **82%**

GOLVELLIUS
SEGA
Der böse Govellius hat sieben seiner Dämonen ausgesandt, um Dich am Durchqueren des Tales zu hindern. Sehr herausfordernd und sieht graphisch gut aus, aber die Dauerhaftigkeit fehlt. **77%**

GREAT BASEBALL

SEGA
Nicht so gut wie es sein sollte. Trotzdem sind die Graphiken und der Sound für ein Spiel, das so alt wie dieses ist, ziemlich gut und es läßt sich immer noch spielen. Nur für Sportfans. **75%**

GREAT BASKETBALL
SEGA
Echte Sportfans werden sich hier mehr zu Hause fühlen. Der Zweispielermodus macht das Spiel zu einer echten Herausforderung, aber die Computergegner sind alle leicht. **78%**

GREAT FOOTBALL
SEGA
Es gibt keinen Grund, dieses Spiel zu kaufen, da Ähnliches wie Joe Montana Football schon auf dem Markt sind. Dieses ist ein schwacher Versuch, der keine glaubhafte Atmosphäre kreiert. **60%**

GREAT GOLF
SEGA
Es gibt keinen Grund, dieses Spiel zu kaufen, da Ähnliches wie Leaderboard Football schon auf dem Markt sind. Dieses ist ein schwacher Versuch, der keine glaubhafte Atmosphäre kreiert. **63%**

GREAT ICE HOCKEY
SEGA
Eine Eishockey Simulation, die zu ihrer Zeit ein ziemlicher Erfolg war. Unglücklicherweise benötigt es zum Spielen den SEGA Sports Pad Controller. **50%**

GREAT VOLLEYBALL
SEGA
Die Charaktere sind viel zu klein, als daß man irgendwelchen Spielspaß hätte. Die Präsentation ist schlecht und gleicht dem Sport nicht. Zu alt um mit den anderen mithalten zu können. **55%**

HANG-ON
SEGA
Wie kannst du dieser kleinen Schönheit bei dem Preis widerstehen? Es ist ziemlich schnell und nicht zu ruckartig beim Hinein- und Herauswinden. Nicht brillant, aber ideal für diejenigen von Euch, die sparsam kaufen wollen. **78%**

HEAVYWEIGHT CHAMP
SEGA
Auch bekannt als George Foreman's KO Boxing, ist dieses Spiel dahingehend gut, als daß die Gegner nicht schlecht sind. Besser auf dem Game Gear. **69%**

HEROES OF THE LANCE
US GOLD
Dieses Spiel ist sehr langsam und eintönig. Es gibt viele Charaktere, mit denen man spielen kann, aber wegen der langweiligen Kampfszenen gibt es nicht viel Hoffnung. **68%**

IMPOSSIBLE MISSION
US GOLD
Eine ausgezeichnete Konvertierung, die alles vom Original enthält, sogar die Sprache. Die Animation ist einzigartig. Macht viel Spaß und toller Spielverlauf. **90%**

INDIANA JONES 3
US GOLD
Sehr, sehr frustrierend. Nicht nur ist es mit Neustartstationen sehr schwer zu spielen, sondern auch die Zusammenstoß Erkennung ist Stuß. Trotzdem sind die Graphiken gut. **80%**

JOE MONTANA FOOTBALL
SEGA
Wenn es nicht nur so primitiv einfach wäre, würdest Du jahrelang weiterspielen. Es gibt tonnenweise verschiedene Bewegungsmöglichkeiten plus Joes Empfehlungen. Die Überkopf-Seitenansicht funktioniert gut. **78%**

JUNGLE FIGHTER
SEGA
Bildlauf Schwertkampf Spiel, daß Dich süchtig macht. Unglücklicherweise ist es nicht sehr schwer, und Du wirst nicht sehr lange brauchen, um es durchzuspielen. **58%**

KENSEIDEN
SEGA
Während es keinen Zweifel über die Größe von Kenseiden gibt, leidet es unter seiner Vorhersehbarkeit und teilweisen Einfachheit. Ein gutes, aber weitestgehend zu einfaches Schlägerspiel. **64%**

KLAX
TENGEN
Kommt nicht ganz nach oben durch. Die Graphiken sind nicht schlecht, aber der Sound fehlt und die Farben verschwimmen ziemlich stark. Trotzdem spielenswert. **73%**

KUNG FU KID
SEGA
Du bist mit einem Talismann ausgerüstet, der Dir übernatürliche Kräfte verleiht. Kung Fu Spiele sind nicht neu, und dieses hier führt nur die Reihe mittelmäßiger Spiele fort. **60%**

LASER GHOST
SEGA
Als eines der besseren Phasengewehrspiele kann dieses hier mit dem Joypad genauso effektiv gespielt werden wie ohne. Es gibt großartige Statiken und Hintergründe. **84%**

LEMMINGS
SEGA
Steuere niedlich-kuschelige Charaktere durch viele Level bestehend aus Labyrinthen und Rätseln. Einfach Brillante Graphiken, die mit der Einfachheit des Spieles im Einklang stehen. **89%**

LINE OF FIRE
SEGA
Eindrucksvolles vertikal-Ballerspiel, dem der Zweispielermodus fehlt. Detaillierte Wüchter und gute Hintergründe. Ziemlich kopflose, aber spaßige Unterhaltung. **82%**

LORDS OF THE SWORD
SEGA
Dieses Arkaden Abenteuerspiel enthält einige großartige Charaktere, aber die Hintergründe sind etwas unoriginell. Unterhaltend, aber simpel. **80%**

THE LUCKY DIME CAPER
SEGA
Donalds erste Exkursion auf das Master System ist eins der besten Spiele überhaupt. Die Graphiken sind allererste Sahne. Das beste ist: es ist superschwer, macht abhängig und bietet viel fürs Geld. **94%**

MARBLE MADNESS
VIRGIN
Alles sieht toll aus und bewegt sich ruhig, aber die Zeitbegrenzung ist leicht zu schlagen. Trotzdem eine sehr akurate Konvertierung. **88%**

MARKSMAN SHOOTING
SEGA
Eines der wenigen Spiele, die für das Licht Phasen Gewehr herausgegeben wurden. Einfach und bietet viel Spielspaß, aber Safari Hunt ist viel besser. **43%**

MATE HUNTER 3-D
SEGA
Nicht unbedingt Spitzenklasse, aber es gibt viele Anreize, wenn Unmengen von kleiner Charakteren Dich durch ein Labyrinth scheuchen. Ziemlich groß, aber relativ leicht. **72%**

MERCS
SEGA
Dieses ist eines der allereinfachsten Spiele auf dem Master System. Das ist wirklich schade, denn die Graphiken sowie der Spielverlauf sind ansprechend. **73%**

MIRACLE WARRIORS
SEGA
Dieses Rollenspiel ist überraschenderweise ziemlich gut. Es wird durch zeitraubende Menüs gesteuert, aber die Graphiken sind gut und die Schwierigkeitstufe hoch. **83%**

MISSILE DEFENSE
SEGA
Dieses ist ein düsteres altes Spiel. Du benötigst zwar deine 3-D Brille, aber auch ohne sie verpaßt Du nicht viel. Sehr eintönig und erfordert absolut kein Talent. **46%**

MONOPOLY
SEGA
Dem Käufer wird wenig für sein Geld geboten. Du könntest ein Original Monopoly Brettspiel für weniger Geld kaufen und hättest doch mehr Spaß. Es ist genau, aber was ist der springende Punkt? **79%**

MOONWALKER
SEGA
Glücklicherweise ist das Spiel viel besser als der Film. Es enthält gute Graphiken und gute Soundeffekte. **85%**

MS PACMAN
TENGEN
Obwohl dieses eine sehr genaue Konvertierung des Atari Arkaden Spiels ist, erreicht es nicht ganz die Spitze. Der Zweispielermodus macht Spaß, aber die ganze Geschichte beginnt, ihr Alter zu zeigen. **72%**

MY HERO
SEGA
Dieses Spiel sieht schauerlich aus. Es ist ein wirklich einfaches Hau-Drauf Spiel und nicht sehr anspruchsvoll. Falls Du ein Schul-Maulheld bist, wird es Dir gefallen. **64%**

NEW ZEALAND STORY
TECMAGIK
Es ist phantastisch! Tolle Graphiken, 12 Melodien, um Dein Gehör zu verwöhnen und all die Plattformspiel Effekte, die Du Dir wünschen könntest; leider ist es aber sehr schwer. **88%**

THE NINJA
SEGA
Fast geschenkt bekommst Du dieses Spiel mit seinen Wäldern, voll mit Samurais die Deine körpervernichtenden Talente erwarten. Sehr schlechte Graphiken. **75%**

NINJA GAIDEN
SEGA
Eins der besten Schlügerspiele. Guter Spielverlauf und gute Animation machen es zu einem Ninja Klassiker. Regulierbarer Schwierigkeitsgrad machen es für alt und jung gleichermaßen attraktiv. **90%**

OLYMPIC GOLD
US GOLD
Sieben Sportarten bietet dieses Mammutstück der Sportsoftware. Keine Sportart würde alleine überleben, aber zusammen sind sie akzeptabel. **80%**

OPERATION WOLF
TAITO
Das alte Phasengewehr sollte alleine gekommen sein, aber die Licht-Detektion ist nicht zu heiß. Schöne Hintergründe, obwohl der flimmernde Bildlauf stört. **73%**

OUT RUN
SEGA
In diesem Münzspiel fehlt das Gefühl der Geschwindigkeit. Grafiken wurden in Minimalform und sehr simpel dargestellt. Die 3-d Brillen Version ist zum gleichen Preis erhältlich. **73%**

OUT RUN 3-D
SEGA
Hält sich an das originale Rezept von Out Run, aber es ist 3-D! Dieses ist das beste 3-D Spiel, das auf dem Master System zur Verfügung steht, aber das sagt auch nicht sehr viel. **83%**

OUT RUN EUROPA
US GOLD
Diese europäische Version von Out Run bietet mehr Fahrzeuge und eine längere Route. Seine Hintergrundgeschichte ist außerdem sinnvoller. Erfrischend guter Rennspaß. **90%**

PAC-MANIA
TECMAGIK
Eine außergewöhnlich gute Interpretation, aber der Preis für solch ein altes Konzept ist zu hoch. Falls das für Dich kein Hindernis darstellt, wirst Du nicht enttäuscht werden. **88%**

PAPERBOY
TENGEN
Emuliert das brillante Münzspiel, sieht aber jetzt etwas alt aus. Vor allem jedoch ist es sehr gut Spielbar und stellt für eine ganze Zeit eine recht hohe Anforderung an Dich. **81%**

PARLOUR GAMES
SEGA
Kompilierte Spiele auf der Karte sollten immer mit Zweifel behandelt werden. Eine durchschnittliche Simulation von Kneipenspielen wie Eight-ball; simpel designed. **50%**

PENGUIN LAND
SEGA
Die Pinguine sind besonders gut gemalt, aber die Hintergründe nur sehr simpel konstruiert. Den Pinguin zu steuern macht viel Spaß und man hat ein gutes Gefühl beim Spielen. **77%**

PHANTASY STAR
SEGA
Das Spiel mag zwar sehr teuer sein, aber es ist ein Spiel wo Du wirklich etwas für Dein Geld bekommst. Diese riesige Packung kommt sogar mit einem Batterie-Backup, was gut ist, denn Du wirst zu diesem Spiel immer wieder zurückkommen. **94%**

PIT-FIGHTER
DOMARK
Ein sich wiederholender Zweispieler Flugsimulator, der sehr schnell ziemlich dröge wird. Die winzigen Charaktere sind wirklich lächerlich klein, und das ruft eventuell Langeweile hervor. **75%**

POPULOUS
TECMAGIK
Ein Spiel, das Du entweder liebst oder haßt. Es ist sehr akkurat dem Original nachempfunden, aber ungefähr ZEHN mal so groß. Falls Du ein Fan bist, wirst Du diesen Hirn-Beansprucher toll finden. **88%**

POSEIDON WARS 3-D
SEGA
Es ist einen Blick wert, falls Du die Brille hast. Du mußt die Gewässer sauber halten, indem Du Dich mit gegnerischen Schiffen verbündest usw. Sehr einfaches Zeug; es ist es nicht wirklich wert, sich darum zu kümmern. **34%**

POWER STRIKE
SEGA
Ein ausgezeichnetes umweltfreundliches Ballerspiel. Die Grafiken sind allererste Sahne und der Bildlauf ist weich. Ein toller Blaster. **89%**

PRO WRESTLING
SEGA
Man hat sich an alles Drum und Dran des All-American Ringens gewagt, aber der Gesamteindruck ist, daß man an allen Ecken und Enden gespart hat. **56%**

PREDATOR 2
ARENA
Idiotische Steuerung, ein hoher Schwierigkeitsgrad, langweiliger Spielfluß und ein schlechter Sound. Die schlechteste Version eines müßigen Spieles. Gähn! **46%**

PRINCE OF PERSIA
DOMARK
Vollgestopft mit 14 Levels und einer beeindruckenden Animation handelt es sich hierbei um einen notwendigen Kauf für das Master System. Sehr einfach zu verstehen und extrem anziehend. **94%**

PSYCHIC WORLD
SEGA
Nur die Grafiken retten dieses grausam langweilige und nicht spielbare Game. Die Mischung von Arkade und Strategie hätte vielleicht funktioniert, wenn das Spiel nicht so sinnlos wäre. **48%**

PSYCHO FOX
SEGA
Dieses hier hat die besten Attribute von anderen Abenteuerspielen übernommen. Der Hauptcharakter, Mr. Foc, ist fast genauso dreist wie Sonic selbst. Sehr gut. **88%**

PUTT 'N PUTTER GOLF
SEGA
Ein brillant – verrücktes Zweispieler Golfspiel, das in der Originalversion auf dem Amiga erschien. Ausgezeichnete Grafiken und aufmunternde Soundeffekte. **86%**

QUARTET
SEGA
Warnung: Dem Namen entgegen handelt es sich hierbei nicht um Paket aus vier Spielen, sondern um eines. Genaugenommen handelt es sich um einen ziemlich unbeeindruckenden Versuch eines Plattform Ballerspiels. **25%**

RAMBO III
SEGA
Trotz der Einschränkungen, die dadurch bedingt sind, das es sich um ein auf einer Phasen Kanone basierendes Produkt handelt, ist dieses Spiel beachtenswert spielbar. Herausfordernd, aber die anziehende Wirkung dauert nur ein paar Wochen an. **77%**

RAMPAGE
SEGA
Jeder hat einen destruktiven Trieb in sich. Du steuerst ein oder zwei Gorillas, die Apartment Blöcke kurz und klein schlagen müssen. Einfach, aber sehr gute Action. **85%**

RAMPART
TENGEN
Ein wirklich anziehendes, wenn auch simples Spiel; baue Dir Dein Schloß, entscheide, wo Du die Kanonen hinstellen möchtest, und dann dezimiere Deinen Feind. **81%**

RASTAN SAGA
SEGA
Zerstörender Zug durch viele verschiedene Landschaften, aber dies ist eines der besten Spiele seiner Art. Bei genauem Spiel wirst Du es nicht in der ersten Woche beenden können. **88%**

RC GRAND PRIX
SEGA
Viel-Spieler Action, die es nicht schaffen wird, Renn-Fans in Aufregung zu versetzten. Glücklicherweise sind die Grafiken interessant, aber warum schmiert SEGA seinen Namen überall auf die Reklameflächen? **59%**

RESCUE MISSION
SEGA
Beschütze medizinische Güter, die für die Truppen verteilt werden. Die Grafiken sind großartig und der Spielablauf gut zu erkennen. Hast Du eine Phasen Kanone? Hast Du ein bißchen Geld? Dann kaufe Dir dieses Spiel! **90%**

ROCKY
SEGA
Überraschung, überraschung, dies ist eine Boxsimulation! Schlechte Grafiken und furchtbare Animation resultieren in einem gräßlichen Spiel. **32%**

R-TYPE
SEGA
Dies hier ist unbestritten das beste Ballerspiel, das jemals das Master System geschmückt hat. Es ist – ausgenommen die einzelnen Unzulänglichkeiten der Grafik – eine total genaue Konvertierung von Irems tollem Hit. Alles ist toll. Probiere es aus – Du wirst nicht enttäuscht sein! **94%**

RUNNING BATTLE
SEGA
Leider ist dieses kein gutes Schlägerspiel. Alles ist so langsam und noch nicht einmal die bunten flickerfreien Grafiken können diesem schwachen Versuch noch Verbesserung bringen. **44%**

SAFARI HUNT
SEGA
Anfangs war dieses Spiel mit dem MS eingepackt zur Benutzung mit dem Licht Phasengewehr. Wahrscheinlich das beste Spiel auf dem Markt zum zielen üben auf dem Bildschirm, aber mittlerweile sehr selten. **63%**

SAGAIA
SEGA
Was für eine schwache Angelegenheit dieses Ballerspiel mit horizontalem Bildlauf doch ist. Das größte Problem liegt in den schwammigen Kollisionen und den flickernden Grafiken. Aber das Spiel ist bei Weitem zu einfach für fast jeden Spieler. **43%**

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION
SEGA
Dieser Chase HQ Nachfolger hat schwache Grafiken und eine schwammige Steuerung. Voller Action, aber viel zu einfach für jeden außer blutigen Anfängern. **54%**

SCRAMBLE SPIRITS
SEGA
Wenig mehr als ein Ballerspiel mit vertikalem Bildlauf, und dazu noch ein schlechtes Spiel dieser Gattung. Bei so einer Auswahl solltest Du etwas besseres finden. **44%**

SECRET COMMAND
SEGA
Dieses hier kommt dem Capcom Commando Münzspiel sehr nahe; es basiert sogar in einem Dschungel mit Jagden und allem Drum und Dran. Notwendig für jeden Jäger mit Selbstachtung. **85%**

SEGA CHESS
SEGA
Funktionelle Grafiken und ein wenig schwache Sprache mag vielleicht einige Großmeister stören, aber bleibe eine Weile dabei, und Du wirst ein überlegenes Schachspiel entdecken. **83%**

SHADOW DANCER
SEGA
Leidet unter flickernden Grafiken und einer schlechten Reaktionsrate, aber es gibt einige angenehme Effekte wie die Vollbild-Magie und den blitzschnellen Hund. **69%**

SHADOW OF THE BEAST
TECMAGIK
Trotz der offensichtlichen Beschränkungen des MS hat Tecmagik gute Arbeit an dieser Beast Version geleistet. Großartige Ansichten, gute Laune, Musik und sogar etwas verbesserter Spielablauf machen es zu einem tollen Stück Besitztum! **90%**

SHANGHAI
SEGA
Eines der süchtigmachendsten und verzwicktesten Rätselspielen, die es zur Zeit gibt. Du wirst zu Anfang irritiert sein, aber falls Du durchhältst werden Deine Bemühungen belohnt. **85%**

SHINOBI
SEGA
Es gibt nichts wirklich besonderes bei diesem Schlägerspiel. Es gibt nur fünf Levels mit gestrandeten Kindern, und die werden für die meisten Spieler leicht zu erledigen sein. **79%**

SHOOTING GALLERY
SEGA
Dieses Spiel ist total überteuert. Nur vier Runden, wo man verschiedene Ziele abschießt. Es macht viel mehr Spaß mit mehreren Spielern, also schnappe Dir Deine Familie und los geht's. **70%**

SHOOTING GAMES
SEGA
Übe Deine Schießkünste mit dem leichten Gewehr in drei

verschiedenen Spieltypen – Schützenfest, Tontaubenschießen und Jagdschießen. Gutes Preis – Leistungsverhältnis. **72%**

SLAP SHOT
SEGA
Wie sein Mega Drive Gegenstück, EA Hockey, ist Slap Shot sehr schnell erlernbar und hat die gleichen diversen Extras. Auch falls Du das richtige Spiel nicht magst, dieses hier ist ziemlich gut. **76%**

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA
Total ausgezeichnete Konvertierung, die zeigt, daß auch das Master System seine Originalität waren kann. Dieses Abenteuerspiel ist sehr schnell und macht sofort süchtig. **92%**

SONIC THE HEDGEHOG 2
SEGA
Eine phantastische Version des berühmtesten Spiels der Welt, aber es ist verwanzt. Sonic 2 ist ganz klar das beste Spiel auf dem Master System, aber sei nicht zu enttüuscht, wenn Tails nicht erscheint. **95%**

SPACE GUN
SEGA
Falls du ein Kenner des Phasengewehrs bist, sollte dieser Titel Dir ein kleines Lücheln abgewinnen. Nicht das beste Schützenspiel bis jetzt, aber die Graphiken sind insgesamt okay. **56%**

SPACE HARRIER
SEGA
Es gibt keine Möglichkeit, irgendwo innerhalb dieser 18 Levels fortzufahren oder neuzustarten – sogar Arkaden Spieler werden hier stark gefordert. Eine genaue und gut spielbare Version. In einer schrecklichen 3-D Version auch für weniger Geld zu haben. **84%**

SPEEDBALL 2
VIRGIN
Springe in die Zukunft und spiele ein wildes Handballspiel. Die Graphiken sind herausragend und die Spielbarkeit toll wie immer. Die Liga ist außerdem sehr herausfordernd. **89%**

SPELLCASTER
SEGA
Eins der großartigsten und schwierigsten Rollenspiele auf dem Master System; fast so hoch eingestuft wie Phantasy Star. Das große Abenteuerspiel wird Dich durch den Untergrund, den Weltraum, die Zeit und sogar das Land der Toten führen. **90%**

SPIDER-MAN
SEGA
Diesem Spiel fehlt die Spielbarkeit. Es ist sehr langweilig, die Feinde zu vernichten, aber die Hindergrundgeschichte ist sehr ansprechend. Ganz gutes Zeichentrick-Schlägerspiel. **80%**

SPORTS PAD FOOTBALL
SEGA
Eine weitere Sportsimulation, die sich auf dem unfunktionellen Sega Sports Pad aufbaut. Eine ganz gute Simulation, aber es wird sich unter Umständen herausstellen, daß es unmöglich ist, ein Sports Pad aufzutreiben. **64%**

SPY VS SPY
SEGA
Die Stars vom MAD Magazin behalten ihre Anziehung und beim Spiel kichert immer der eine Spieler, wenn der andere in seine Fallen läuft. **90%**

STRIDER
SEGA
Die Graphiken und der Sound sind ungefähr so gut wie erwartet, aber der Hauptcharakter ist sehr schlampig und armselig, besonders wenn er springt. Die Langzeitfaszination ist zweifelhaft. **79%**

STRIDER II
US GOLD
Sehr ähnlich zum originalen Streiter in dem Sinne, daß der Charakter sehr langsam ist, aber es ist herausfordernd. Standardgraphiken und wenig Neues. **75%**

SUBMARINE ATTACK
SEGA
Du übernimmst das Kommando eines U-Boots und führst durch die Unterwasserwelt, wobei du alles, was sich bewegt, abschießt. Es spielt sich wie ein armseliges R-Type im Wasser. **68%**

SUMMER GAMES
SEGA
Dieses ist eine echte Enttüuschung. Die Graphiken sind hoffnungslos schlecht; die Charaktere sind klein und armselig animiert und die Hintergründe enthalten keine Details. **40%**

SUPER KICK OFF
US GOLD
Hat alle wichtigen Funktionen, ausgenommen die besonders wichtige Spielbarkeit. Das Spiel wird merklich langsamer, wenn sich drei oder mehr Spieler auf dem Bildschirm befinden. **80%**

SUPER MONACO GP
SEGA
Ein Modus, indem beide Spieler gleichzeitig auf einem aufgeteilten Bildschirm gegeneinander kümpfen macht die schlechten Graphiken wett. Eine armselige Atmosphäre wird durch die schwachen Hintergründe und die unrealistische Animation hergestellt. **68%**

SUPER MONACO GP II
SEGA
Eine nutzlose Motor Sport Simulation, die kein bißchen Enthusiasmus schafft. Die Graphiken sind unter aller Würde und das Spiel sollte um jeden Preis gemieden werden. **21%**

SUPER REAL BASKETBALL
SEGA
Ausgezeichneter Zweispielermodus mit einigen guten Nahansichten. überall sehr gut und es ist schwer, im Einspielermodus den Gegner in den höheren Levels zu schlagen. **85%**

SUPER SMASH TV
ACCLAIM
Eine lang erwartete Konvertierung die nicht überdurchschnittlich ist. Wiederholt sich sehr häufig, was die Graphiken, die Musik und den Spielverlauf angeht, und dabei zu schwer. **65%**

SUPER SPACE INVADERS
DOMARK
Auffällig gute Konvertierung. Die originalen Wellen und sehr gute Zwei-Spieler-gleichzeitig Option stufen dieses Spiel höher ein als die Konkurrenz. **82%**

SUPER TENNIS
SEGA
Der Preis dieses Spiels fällt weiter! Die Graphiken sind kindisch, die Musik abstoßend und es wird auch nur etwas des Spaßes des richtigen Spiels zu vermitteln. **29%**

TAZ-MANIA
SEGA
Die Graphiken sind leuchtend hell und die Atmosphüre absolute Spitze. Steuere Taz durch viele Levels klassischer Plattform-Action. Genaue Zeichentrick Konvertierung. **81%**

TEDDY BOY
SEGA
Simples Konzept, das aber sehr gut eingearbeitet wurde und daher ist das Spiel sehr süchtig machend und gut spielbar. Wie auch immer, sei gewarnt: Es ist ein sehr niedliches Plattformspiel, leider etwas zu niedlich. **70%**

TENNIS ACE
SEGA
Vergiß Super Tennis. Es gibt hier einen großartigen Seitenansichts-Zoom des Aufschlagenden und die Ansicht von oben auf den Platz funktioniert gut. Tennis Fans sollten sich dieses Spiel kaufen. **83%**

THE TERMINATOR
SEGA
Obwohl dieses Spiels nur vier Levels hat, ist es doch mit direkt übernommenen Film Szenen gespickt, was bedeutet, daß alle Arnie Fans glücklich sein werden. **90%**

THUNDER BLADE
SEGA
Es gibt hier ein tolles Spiel, das nur darauf wartet loszulegen. Trotz allem können die guten Graphiken jedoch den Fehler der schlechten Zusammenstoßerkennung nicht vertuschen. **65%**

TIME SOLDIERS
SEGA
Das Münzspiel, auf dem dieses hier basiert, war eine ziemlich heiße Sache. Hier verbringt man mehr Zeit mit der Flucht vor Feinden als mit dem Kämpfen gegen sie, und das wird schnell langweilig. **36%**

TOM AND JERRY
SEGA
Es besteht die Möglichkeit, daß Du dieses Zeichentrickabenteuer viel zu schnell beendest. 2Mbit gutaussehende Plattformkomödie, aber sie dauert nicht lange. **74%**

TRANSBOT
SEGA
Mein Gott! Es hat alle gewöhnlichen Elemente eines Ballerspiels; es spielt in einer post-nuklearen Welt und Außerirdische marschieren ein, aber es ist so schlecht programmiert, das es insgesamt gräßlich ist. **26%**

TRAP SHOOTING
SEGA
Wie der Titel schon sagt ist dies eine Tontaubenschießen Simulation. Nicht unbedingt voller Spaß macht es doch Freude, die gut animierten Ziele zu treffen. Begrenzte Anziehung. **45%**

TRIVIAL PURSUIT
DOMARK
Dieses Spiel ist ideal für viele Leute, aber nicht für Einzelne. Gute Graphiken und ein komischer Zeichentrick Frager mit möglicherweise schweren Fragen. **81%**

ULTIMA IV
SEGA
Falls Du Rollenspiele wie Phantasy Star und SpellCaster magst, solltest Du dieses Spiel in deine Sammlung aufnehmen. Es ist groß, herausfordernd und wird mit einem großen Handbuch und Landkarte geliefert. **92%**

VIGILANTE
SEGA
Diese Münzspiel Konvertierung ist ein sehr simples Schlägerspiel, aber für den schieren Spielspaß geeignet. Durch die übersetzung ist das Spiel jedoch etwas vereinfacht worden. **77%**

WANTED
SEGA
Voller Phasengewehr Schießspaß, wenn Du zum Scherriff ernannt wirst und die Straßen deiner Region von fiesen Leuten reinigen sollst. Du findest vielleicht sogar Freude daran! **78%**

WIMBLEDON
SEGA
Der Center Court wurde auf dem Master System nie so gut dargestellt. Realistische Graphiken und tolle Animation der Spieler werden durch das superschnelle Spielen noch hervorgehoben. Dies ist eine Tennissimulation höchsten Standards. Es ist jedoch sehr schwer. **90%**

WONDER BOY
SEGA
Dieses Spiel zieht immer noch viele Arkaden Abenteuerspieler an. Traurigerweise ist alles wie Graphiken, Sound usw. heute sehr alt. **81%**

WONDERBOY IN MONSTERLAND
SEGA
Dies zweite Ausgabe des Boys führt den herausfordernden Spielverlauf fort. Du hast zwölf Levels zu durchqueren und die Handlung ist immer schnell und die Bösen wild. Kauf es, spiele es und es wird Dir nicht leid tun. Ehrlich! **90%**

WONDERBOY III: DRAGON'S TRAP
SEGA
Falls Du die anderen Versionen magst, wirst Du bei dieser hier durchdrehen, die noch meilenweit besser ist. Du mußt Dir wieder den Weg entlang dem Pfad bahnen, aber Dir wird in Geschäften, die auf dem Weg liegen und Waffen verkaufen, ausgeholfen. Ein großartiges Arkaden Abenteuerspiel ohne Igel oder Enten. Das muß also was taugen! **93%**

WOODY POP
SEGA
Dieses Spiel ist vielleicht schwer durchzuführen, da es die Paddle Steuerung benutzt, die es heute nicht mehr gibt. Niedliche Graphiken, aber sonst nichts. **47%**

WORLD CLASS LEADERBOARD
US GOLD
Eine Qualitätsgolfsimulation, die alles bietet. Alles, was Du für ein Spiel brauchst, inklusive Schläger, Gefahrenfelder und Spielbarkeit. **83%**

WORLD CUP ITALIA 90
SEGA
Es ist viel einfacher hier den Ball zu kontrollieren als in Kick Off, aber insgesamt denkst Du mehr, Du spielst ein Brettspiel in einer Kneipe als das richtige Spiel. **77%**

WORLD GAMES
SEGA
Diese alte Ausgabe ist auf jeden Fall nur Durchschnitt. Keine der Disziplinen ist wirklich schlecht, aber auch keine ist wirklich spielenswert. **65%**

WORLD GRAND PRIX
SEGA
Dieses Spiel hat zwar die Grundaustattung – Autos – aber andere wichtige Dinge wie gute Graphiken, guter Sound und Gegner kommen zu kurz. **79%**

WORLD SOCCER
SEGA
Ein Fußballspiel mit horizontalem Bildlauf. Die Spieler sind größer als in den meisten Simulationen, aber die ungerade Perspektive macht es schwer, den Ball dahin zu befördern, wo Du ihn haben willst. **63%**

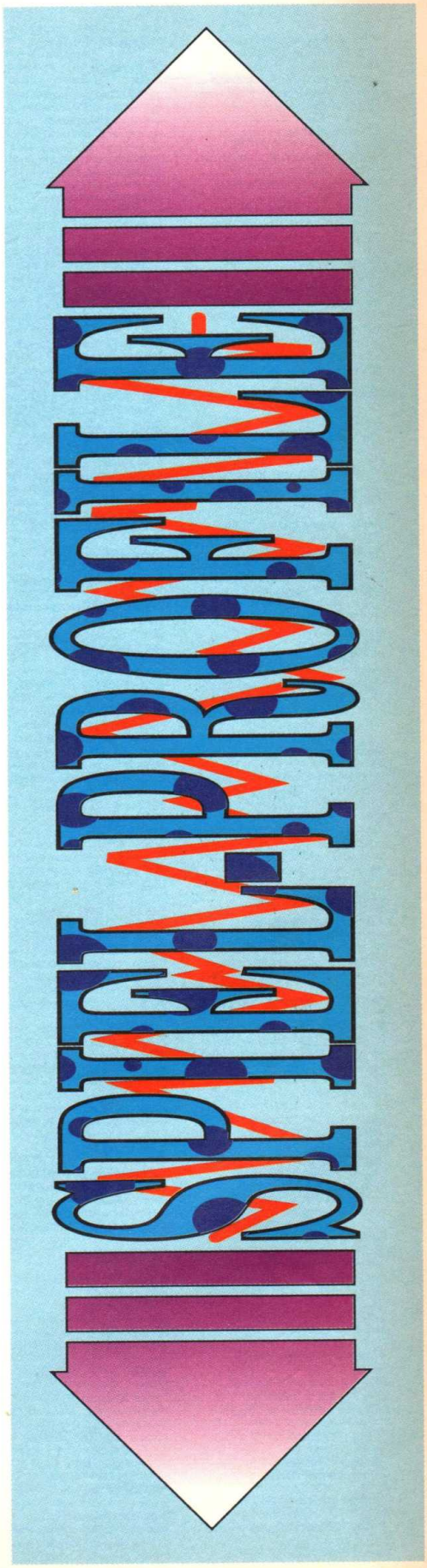
XENON II
VIRGIN
Du wirst große Schwierigkeiten haben, den Unterschied zwischen dieser Version und dem 16-bit Original festzustellen. Große Klasse, aber es gibt einige ungenaue Zusammenstöße. **85%**

Y'S THE VANISHED OMENS
SEGA
Ein ausgezeichnetes Rollenspiel, aber ihm fehlt die Spielbarkeit der großen drei – Ultima, Phantasy Star und SpellCaster. Trotzdem ist es ein gutes Rätsel. **84%**

ZAXXON 3-D
SEGA
Großartig bei Arkaden, aber hier nicht. Die Graphiken sind abstoßend, der Sound stört und man merkt nichts vom Spielverlauf. Nichts aufmunterndes. **42%**

ZILLION
SEGA
Die Norsa Streitkräfte expandieren und Du mußt sie beseitigen. Einige großartige Statistiken und eine gute Hintergrundgeschichte bauen eine interessante Atmosphäre auf. **67%**

ZILLION II
SEGA
Identisch zum Original; der böse Baron Ricks versucht sich immer noch an seinen alten Tricks. Er hat Deine Freunde gefangen und Du mußt ihnen schnell helfen. Ergreifende Sache. **67%**



GAME GEAR

AERIAL ASSAULT
SEGA
Ach du meine Güte! Ein absolut nutzloses Luftschlacht-Spiel, das auf jeden Fall vermieden werden sollte! Die Grafik regt die Fantasie überhaupt nicht an und das Gameplay ist praktisch nicht existent. **42%**

ALIEN 3
ARENA
Ein Platform-Spiel mit viel Action, tollen Grafiken und atmospärische Melodien. Alien 3 bietet diese eindrucksvollen Qualitäten und ein dazu passend ein herausforderndes Gameplay. Ideal für Anfänger und Profis. **88%**

ALIEN SYNDROME
SIMS CO
Die Konvertierung eines alten Arcadeklassikers hat alle GG Besitzer auf ihr Gerät stolz gemacht. Es hat eine sehr gute Handlung und auch die besten Endgegner, die Du jemals gesehen hast. **83%**

AX-BATTLER
SEGA
Einer der Stars von Golden Axe zeichnet sich in seinem eigenen Spiel aus. Seid gewarnt, den das hier ist ein sehr japanisches Rollenspiel und ist nicht wie das großartige Golden Axe. Es ist sehr unfreundlich und nicht gut ausgeführt. **56%**

BART VS THE SPACE MUTANTS
FLYING EDGE
Laßt Mario stehen, legt Sonic weg, Bart und Familie sind in der Stadt. Diese gute Beispiel eines Arcade-Spiels verweist alles bisher dagewesene in seine Schranken mit super Grafik, tollem Sound und verzwicktem Gameplay. **92%**

BATMAN RETURNS
SEGA
Achtzehn sehr leicht zu meisternde Schauplätze und sogar für die Anfänger zu leicht und wirklich enttäuschend, weil die Grafik verpulvert wird. **65%**

BATTER UP
SEGA
Die Kontroll-Methode ist extrem knifflig und der Computer anscheinend unbesiegbar. Außerdem ist es eine faire Version vom Lieblingssport der Amerikaner (und Japaner). **76%**

THE BERLIN WALL
KANEKO
Mega-bunt, vollgestopft mit bösen Buben und einer Grafik im Stil von Bubble Bobble. Innovative Wächter, ein Andrang von Peng und Boing und mehr als 25 vollgepackte Level. **88%**

BUSTER BALL
RIVER HILL
Speedball ist ein Spiel, das es noch nicht für den Game Gear gibt, aber Buster Ball ersetzt es beinahe. Gut auflösende Grafik, jedoch wenig Spannung, so daß das Spiel schnell langweilig wird. **76%**

CASTLE OF ILLUSION
SEGA
Dieses allseits beliebte Spiel ist sogar besser auf dem Game Gear mit geschrumpften Grafiken, die Mickey super aussehen lassen. Die meisten Räume wurden aus anderen Versionen übernommen, was es zu einer wichtigen Anschaffung macht. **94%**

CHASE HQ
TAITO
Hauptsächlich Out Run mit Gewehren in einer typischen Miami-Vice-Umgebung. Die Musik ist ultra-schrecklich, aber die klasse Grafiken und das erstaunliche Gameplay sind schnell und einladend. Schade, daß die Spannung fehlt und es viel zu einfach ist. **74%**

THE CHESSMASTER
SEGA
Wahrscheinlich das beste Schachspiel. Alles ist hineingepackt, es wird aber noch sowohl beim Anfänger als auch beim Profi Anklang finden. **83%**

CHUCK ROCK
SEGA
Die leuchtende und bunte Grafik und die Plattform-Action wird auch den gewissenhaftesten Spieler in Entzücken versetzen. Herausfordernde Level und absolut süchtigmachend. **87%**

COLUMNS
SEGA
Sehr schweres und herausforderndes Puzzle im Tetris-Stil. Im One-Player-Modus exzellent, aber noch besser im Zwei-Spieler-Modus. Es könnte eines der klassischen Sega-Spiele auf allen Maschinen werden. **92%**

CRYSTAL WARRIORS
SEGA
Ein fantastisches Rollenspiel für den Game Gear auf seinem Höhepunkt. Leuchtende, klare Grafiken, die zwar manchmal etwas klein sind, aber trotzdem beeindrucken. **79%**

DEVILISH
SEGA
Weit entfernt vom Original, aber es hat eine gute Grafik und Scrolling. Sonst hat es wenig anzubieten, und sollte deshalb besser vermieden werden, es sei denn euch gefiel Break-out (!). **37%**

DRAGON CRYSTAL
SEGA
Ein großes Spiel für eine kleine Maschine und voll der Aufmerksamkeit der Rollenspiel-Fans wert. Es ist vollgepackt mit Pick-up's und vielen Leuten, mit denen man reden kann. **80%**

FACTORY PANIC
SEGA
Gorby versucht, die Produkte aus seinen russischen Fabriken zu verteilen, während Dich viele Elemente aufzuhalten versuchen und dieses Spiel schwer und genußreich machen. **86%**

FANTASY ZONE
SEGA
Trage bei diesem Spiel eine Sonnenbrille! Der kleine Bildschirm und die vielen Farben sind eine wirkliche Anspannung für die Augen. Dieses Ballerspiel ist total überspannt. **86%**

FROGGER
SEGA
Der Spielwitz bei Frogger liegt darin, einen Freund über ein paar Baumstämme hüpfen zu sehen, um das andere Ufer zu erreichen. Nach einer Zeit der Eingewöhnung wird das ganze ein wenig zu langweilig und einfach. **75%**

G-LOC
SEGA
G-LOC läuft auf dem Game-Gear sehr schnell, aber das würde jedes Spiel, wenn es keine nennenswerte Grafik hätte.Alles ist viel zu einfach, um überhaupt eine Atmosphäre aufkommen zulassen. **60%**

GALAGA '91
NAMCOT
Ein ganz armseliges Ballerspiel. Der Bildschirm trübt sich zu leicht und und die ganze Machart des Spieles wiederholt sich sehr schnell. Wenn man Level 6 erreicht hat, hat man schon alles gesehen. **63%**

GEORGE FOREMAN' BOXING
ARENA
Dieses schlechte Boxspiel (bereits unter dem Namen "Heavyweight Champ" bekannt) wird langsam unglaublich wiederholbar. Die Grafik mag gut aussehen, aber die Bewegungen sind sehr schlecht. **56%**

GG ALESTE
COMPILE
Halley Wars ist gegen diesen letzten Hammer bedeutungslos. Fließendes Scrolling, reale und atemberaubende Wächter und ein Ohren betäubendes SFX werden Dich dieses Spiel niemals vergessen lassen. **92%**

GRIFFIN
IMPORT
Ein farbiges und spielbares Ballerspiel. Große Sprites, schlaue kleine Japanerinnen und ein zusätzliches Gameplay macht aus Griffin ein gutes Spiel. **86 %**

HALLEY WARS
SEGA
Dieses Spiel ist sehr schnell und die Waffen groß, eingeschlossen eine wirklich hervorragende Action. Die 5 Schwierigkeitsgrade sind sehr verschieden und jeder fordert eine spezielle Taktik. **88%**

HEAVYWEIGHT CHAMP
SEGA
Dieses schlechte Box-Spiel (bereits als George Foreman Boxing bekannt) wird langsam unglaublich wiederholbar. Die Grafik mag gut aussehen, aber die Bewegungen sind sehr schlecht. **56%**

INDIANA JONES 3
SEGA
Im Stil und Layout genau das gleiche wie das MS, aber die Grafiken scheinen mit Hinblick auf die Perspektive besser ausgeführt zu sein. Der Sound ist gräßlich und das Spiel im Ganzen schwer. **78%**

JOE MONTANA FOOTBALL
SEGA
Sega hat es geschafft, sich mit diesem schweren Spiel auseinanderzusetzen und hat, um den Spielspaß zu heben, einige Extras hinzugefügt. Alles aus dem MS Game ist auch hier und macht es zu einem ganz heißem Spiel. **85%**

KINETATIC CONNECTION
SEGA
Übermüßig schweres Puzzle, indem man eine Laubsägearbeit wieder zusammensetzen muß. Das macht eine Weile lang Spaß, aber es macht einen auf jeden Fall schwachsinnig. **72%**

KLAX
DOMARK
KLAX wurde als umwerfender Zusatz beschrieben. 99 Level Knobelei, schnelles und wildes Türmchenbauen wird alle GG-Spieler in Atem halten. **85%**

LEMMINGS
SEGA
Übernimm die Kontrolle über die Lemminge und rette ihre Haut mit verschiedenen konstruktiven Aktivitäten. Außergewöhnliche Grafik und ein Spiel, das eine wirkliche Herausforderung ist. **88%**

THE LUCKY DIME CAPER
SEGA
Hier tritt eine der wohl bekanntesten Disney Comicfiguren auf, nämlich Donald Duck. Das Spiel fesselt Dich sofort an den Schirm und es gibt noch einen tollen Soundtrack für jeden Level. **93%**

MAPPY
IMPORT
Spring auf Plattformen herum und sammle Gegenstände auf. Nicht sehr originell und auch nicht gerade gut. Die Grafik ist fantasielos und es gibt keine Spielmöglichkeit. **50%**

MARBLE MADNESS
DOMARK
Das klassische Arcade-Spiel mit den vielen Kugeln. Rolle die Murmel durch einen Plattform-Irrgarten mit sich steigerndem Schwierigkeitsgrad. Grafisch hervorragend. **75%**

MONSTER WORLD II
SEGA
Eine deutliche Verbesserung gegenüber dem Original-Hit. Diese direkte Konvertierung vom MS-Spiel verspricht Spaß, Herausforderung und es beinhaltet auch ein vielgewünschtes Passwort-System. **84%**

NINJA GAIDEN
SEGA
Wunderbare Grafiken und Sprite-Animationen kombiniert mit einer Vielzahl von Levels. Wenn es zu schwer sein sollte, dann sucht die Import-Version, welche ein Passwort-System besitzt. **84%**

OLYMPIC GOLD
US GOLD
Grafisch spitzenmäßig, aber Verluste in allen anderen Kategorien machen dieses Spiel durchschnittlich. Bringt den Athleten durch mehrer Wettkämpfe mit relativ ereignislosem Inhalt. **79%**

OUT RUN
SEGA
Das klassische Rennspiel verliert nichts bei der Umsetzung auf den Computer – außer seiner Schwierigkeit. Trotzdem ist es erheiternd und um Längen besser als Super Monaco GP **77%**

OUT RUN EUROPA
SEGA
Die Saga geht weiter, aber sogar mit eindrucksvollen Details und einigen netten Melodien wird es die meisten Spieler nicht beeindrucken. **64%**

PAC-MAN
SEGA
Was ist das doch für ein großartiges kleines Spiel! Alles ist genau wie bei den Spielautomaten – sogar die Musik bringt Erinnerung an sie zurück. Ärgerlich, daß es nach einer Weile nachläßt und danach Langeweile einsetzt. **66%**

PAPERBOY
DOMARK
Der nicht kleinzukriegende Paperboy ist auch auf dieser Maschine ein Genuß. Vergleichsweise gute Grafik und eine hervorragende Herausforderung, aber schlechter Sound. **79%**

PENGO
SEGA
Dieses Spiel spielt sich genau wie auf dem Automaten, und so muß man Eisblöcke herumschieben und versuchen, irgendwelche Tiere zu killen. Es mag zwar nicht am Tierschutzgesetz vorbeikommen, aber es ist sicher ein Knüller. **79%**

POP BREAKER
IMPORT
Nicht einwandfreie Grafik und ein frustierendes Gameplay schlagen es ein wenig zurück. Langsame Ballerspiel-Action, die nach einer Weile vorhersehbar wird. **68%**

POPILS
DOMARK
Alle Puzzle-Fans sollten eine Ausgabe von Popils besitzen. Wunderschöne Grafik verbunden mit verhältnismäßig guter Musik fx. Abhängigkeit ist der Schlüssel zu Domarks ersten, aber sicherlich nicht letzten Adventure auf dem Game Gear. **89%**

PRINCE OF PERSIA
DOMARK
Eines der besten zur Zeit erhältlichen Spiele. Bei dieser Software ist nur wenig auszusetzen, bei der man den Held durch ein Labyrinth steuern muß. **93%**

PSYCHIC WORLD
SEGA
Verflucht! Das ist wirklich ein scheußliches Spiel. Es ist eines von denen, bei denen man eigentlich aufheulen muß, wenn man sie spielt. Alle Käufer haben unser Mitleid. **12%**

PUTT AND PUTTER
SEGA
Als dieser tolle Golf-Simulator herauskam, waren wir überrascht. Gute Scrolling-Effekte und viele Optionen machen es zum besten im Moment erhältlichen Spiel. **91%**

RASTAN SAGA
SEGA
Kampf-Adventure, das viele Orte und eine große Anzahl von schweren Gegnern enthält. Der Hintergrund und die Sprites sind sehr fließend. Ein Spiel, das man einfach kaufen muß! **91%**

SHINOBI
SEGA
Funktioniert auf dem GameGear gut, obwohl es sehr kurz ist und von jemandem, der eine von den Serien davor gespielt hat, bald durchgespielt werden wird. Trotzdem gibt man sich ihm gerne hin... **84%**

SHINOBI II
SEGA
Absolut hingebungswürdiges Gameplay mit verschiedenen Wegen. Rette deinen Ninja-Freund und finde die Elemental Crystals, um zu entscheidenden Schlacht zu gelangen, jedoch, wie auch das erste, könnte es zu leicht sein. **90%**

SKWEEK
SEGA
Auch bekannt als Slider. Es hat bunte Grafiken, die in dieser kleinen Größe eine Qual für die Augen sind und die ganze Attraktivität von Klax mit 30 Passwort-Level. **82%**

SLIDER
SEGA
Auch bekannt als Skweek. Es hat bunte Grafiken, die in dieser kleinen Größe eine Qual für die Augen sind und die ganze Attraktivität von Klax mit 30 Passwort-Level. **82%**

SOLITAIRE POKER
SEGA
Das Yawmarama-Kartenspiel hat nette Sprites, aber der Sound und das Gameplay machen bald ärgerlich. Die Neuheit nutzt sich ab, sogar die junge Dame, die Dir sagt, wieviele Level Du noch vor Dir hast. **70%**

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA
Kristallklare, superschnelle Grafiken mit original Zonen und Wächtern basierend auf der MS-Version. Enterweder man mag ihn, oder man verabscheut ihn, Sonic paßt in gutem Stil in Deine Sammlung. **91%**

SONIC THE HEDGEHOG 2
SEGA
Wie das Original ist dieses besser als auf anderen Formaten. Exzellentes Scrolling und Sprite-Animationen zeigen, daß Sonic verbessert werden kann, aber es ist seinem Vorgänger sehr ähnlich. Auf seine Art ein fantastisches Spiel. **95%**

SPACE HARRIER
SEGA
Die Hit-Konvertierung ist vom Sega-Team in Stücke gerissen worden. Holprige Spielmöglichkeit und eckige Grafik unter dem Standard machen dieses Spiel zu wackligen Angelegenheit. Meine Güte! **71%**

SPIDER-MAN
FLYING EDGE
Vergeßt das Master System, den Flying Edge haben diese kleine Schönheit auf der Mega Drive-Version angesiedelt. Es beinhaltet nicht nur Comicelemente sondern auch ein fesselndes Gameplay in über 5 verschiedenen Schauplätzen. **92%**

STREETS OF RAGE
SEGA
Wildes Ballerspiel vom Feinsten. Zwei-Spieler-Option eingeschlossen, aber nur zwei Figuren wählbar. Die Grafik kann sich manchmal etwas ärgerlich erweisen, aber das Gameplay macht das mehr als wett. **89%**

SUPER GOLF
SIGMA
Golf einfach gemacht. Nicht so realistisch wie Leaderboard, aber genausoviel Spaß. Cartoon-Grafiken, Caddies mitverschiedenen Persönlichkeiten und farbenfrohe Option-Screens machen dieses Spiel einen Simulator für den ernsthaften Golfer. **86%**

SUPER KICK OFF
SEGA
Das absolut beste Fußballspiel auf dem GG. Bewundernswerte Spielbarkeit bringt die MS-Version schamhaft zum Erröten. Ein schnelles Gameplay, was rasende Balgereien um das Tor verspricht, aber es bestehen einige Geschwindigkeits-Trübungen. Total gut! **93%**

SUPER MONACO GP
SEGA
Während es zwar schnell zugeht, fehlt es an allem anderen - besonders Gefühl. Die Grafik ist ultra einfach, der Sound mittelmäßig und das Gameplay äußerst langweilig. **55%**

SUPER MONACO GP II
SEGA
Nichts weiter als ein durchschnittlicher Wettrenn-Simulator. Das Scrolling funktioniert in Top-Qualität. Schreckliche Sound-Effekte und ein schwerfälliger Hintergrund nicht. Wieder mal verloren, Ayrton. **71%**

SUPER OFF ROAD RACER
VIRGIN
Mit acht Schauplätzen von den Arcade-Renn-Maschinen wird es bestimmt ein Hit. Vollkommene Herausforderung an Deine Schnelligkeit. Die Grafik ist möglichst nahe am Original. Im höchsten Maße allen Rennfahrern (und -innen) zu empfehlen. **90%**

SUPER SMASH TV
FLYING EDGE
Erinnerst Du Dich an das Arcade-Spiel? Dann vergiß dieses hier. Gräßlich animierte Sprites und sich wiederholende schlechte Grafik ruinieren eine gute Umsetzung total. Ärgere Dich nicht! **58%**

TAZ-MANIA
SEGA
Ein fantastisches Plattform-Spiel mit einer ungeheuren Abwechslung an Grafik und Sound. In den Eröffnungsleveln ist eine starke Herausforderung, und es lohnt sich, auszuharren. **84 %**

THE TERMINATOR
VIRGIN
Eines der besten Plattform-Spiele überhaupt. Super Sprite-Animationen und total herausfordernde Missionen. Einige Gameplay-Kniffe könnten sich als ärgerlich herausstellen, aber alles andere ist vom Feinsten. **91 %**

VIKING CHILD (THE)
GAMETEK
Ein durch und durch nettes Spiel. Ein Plattform-Adventure, das einen hohen Betrag an Gameplay aufweist. Acht Schauplätze, die viel Spaß versprechen, verbunden mit total creativen Hintergründen. **84%**

WAGON LAND
NAMCOT
Nette japanische Grafiken mit ziemlich eindrucksvollen zusätzlichen Merkmalen. **68%**

WIMBLEDON
SEGA
Sich abmühen, um den Ball zu sehen ist nicht das einzige Problem bei dieser Version. Die Sprites sind auch nicht allzu beeindruckend. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad viel zu hoch. **48 %**

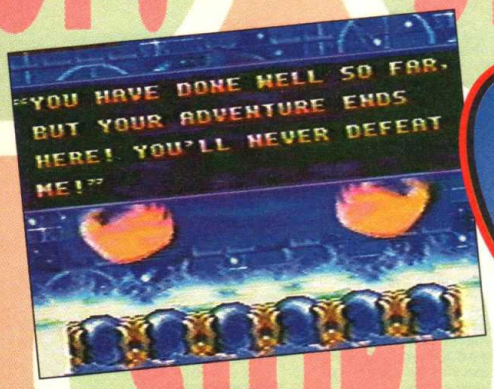
WONDER BOY
SEGA
Dieser kleine Einfall fügt noch etwas an Spaß zu dem Arcade-Spiel hinzu. Die großartige Grafik und Sonic-Effekte kombiniert mit einem tiefen Gameplay machen dieses Spiel einfach fesselnd. **84%**

WONDER BOY: DRAGON'S TRAP
SEGA
Weit ab von einer wundervollen Episode dieser Serie. Ein vorhersehbares Szenario erscheint, eingeschlossen eine niedliche Hauptfigur und ein tiefsinniges Arcade-Adventure. Auf seine Weise okay, aber unoriginell. **75 %**

WOODY POP
SEGA
Es gibt schon Break-Out Varianten wie Sand am Meer. Es reißt zwar auch keine Bäume auf diesem Sektor aus, aber die Grafik ist echt nett. **87%**

WORLD CLASS LEADERBOARD
SEGA
Alles, was ein Golfer sich wünschen kann: Clubs, Golfplätze und erstklassige Sprache! Das Gameplay ist begrenzt und manchmal etwas langsam, aber der Zwei-Spieler-Modus ist ansprechend. **80%**

GAME OVER



Aaah!! Wieder mal ein Happy-End. Aber dazu ist diese Seite ja schließlich da...um etwas Sonnenschein in Dein Leben zu bringen!

Diesen Monat [illegible] unser Game-Over-Beitrag von Wolfgang Becker aus Frankfurt. Man dankt, Wolfgang. Eine kleine Aufmerksamkeit des Hauses ist bereits auf dem Weg zu Dir. Noch mal zur Erinnerung - Wenn Ihr erst kürzlich ein Spiel geknackt habt, filmt das Ganze auf Video und schickt es an die redaktion!

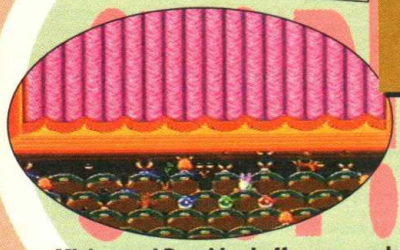
MEGA DRIVE

Nach dem peinlichen Mißerfolg von *Fantasia* hat sich Sega schnell daran gemacht, ein neues Mickeymaus-Spiel herauszubringen, das sich mit *Castle of Illusions*, dem ersten von Sega veröffentlichten Disney-Spiel vergleichen kann. Nach ungefähr einem Jahr kam *Mickey und Donald World of Illusions* auf den Markt und wurde zu einem Riesenhit für jung und alt. Während Mickey und Donald ihre Zaubershow aufführten, landetetn sie plötzlich in der legendären World of Illusion. Sie können nur entkommen, wenn es ihnen gelingt, den größten Zauberer des Landes ausfindig zu machen und ihn zu besiegen. Nur Du kannst ihnen jetzt helfen!

WORLD OF ILLUSION

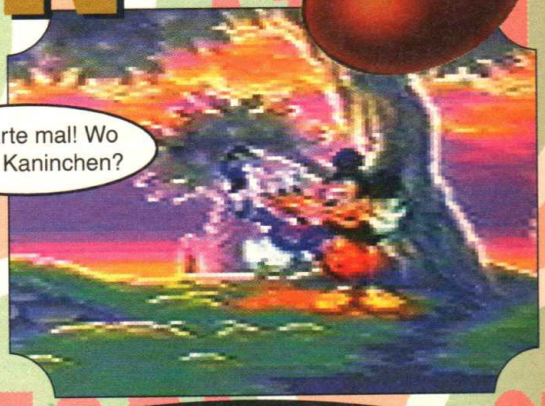
Ich kann unser SegaPro-Heft fast berühren, Mickey!

Jetzt beeil' Dich schon, meine Hände fallen gleich ab...



Mickey und Donald schaffen es gerade noch rechtzeitig zum Ende ihrer Show wieder da zu sein. Haben sie nur geträumt oder waren sie wirklich in der World of Illusion?

Das Bier war verdorben, da bin ich sicher!



He, warte mal! Wo ist das Kaninchen?

Wen kümmert's? Immer schön lächeln!

The End

© WALT DISNEY COMPANY

DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

MEHR

LEVELS
ENERGY
LIVES
POWER

JE NACH SPIEL :

UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR

FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

SPECIAL FX™ SYSTEM

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS .

DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

FÜR GAME BOY™ NUR DM 99,-

FÜR SUPER SNES™ NUR DM 149,-

FÜR NES™ NUR DM 99,-

FÜR SEGA MEGA™ NUR DM 149,-

FÜR GAME GEAR™ NUR DM 109,-

FÜR MASTER SYSTEM™ NUR DM 99,-

ACTION REPLAY HOTLINE

INFORMATION UND NEUE CODES

02822 - 537270

VON 10.00 BIS 17.00 UHR

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

UNBEGRENZTE MOGEL CHEATS mit EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER

★ WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.

"SEGA","MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY","NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

DATA Flash GmbH

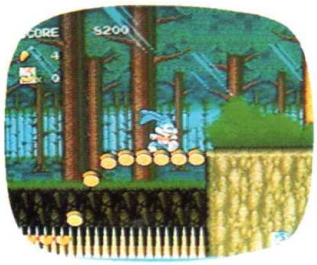
ERHÄLTLICH WO ES HEIße SPIELE GIBT!!
DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR....
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTE!!!
Mit orginal deutscher Anleitung, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie

AUCH ERHÄLTLICH BEI TOYS 'R' US
UND BEI ALLEN ALLKAUF SB-WARENHÄUSERN UND FOTOFACHGESCHÄFTEN.

DISTRIBUTOREN... SCHWEIZ: ABC AG BAGGASTIEL 48 9475 SEVELEN TEL. 081 7852960 /61/62
ÖSTERREICH: ALT Ges.m.b.H FAVORITENSTR. 40 1040 WIEN TEL. 0222 5053301

Die Tiny Toons für Die da...
Die da.... Die da... und für Die da!!

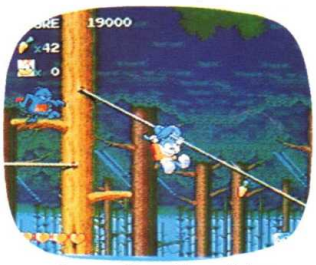


Screen: Sega Mega Drive

Screen: Sega Mega Drive

Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.
Witziger, intelligenter Videospielespaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln. Videoqualität!!
Der Sound? Echte Ohrwurmklasse!
Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93: "Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe".
VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."



Screen: Sega Mega Drive

Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI-Videospiele *Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS.,a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß